策划 **青春祭礼** 纪念曾经的伙伴



电脑游戏新干线



大众软件

04

2014年4月

电脑应用与……第一选择



hj.woniu.com

双面对决 全球魔幻史诗

黑丝大咖

艾薇儿·拉维尼

《黑金》官方二维码



加官方微信

发送"我是黑丝"

领限量至尊礼包

魔幻巨擘黑金 重磅开测

国际天后艾薇儿 超FEEL推荐

龙门茶社 一个希望不会成为永恒的话题

新品初评 天语Nibiru火星一号手机 / 机械革命MR X5笔记本电脑 / 华为荣耀X1平板手机 / 诺基亚X手机 / AMD A10-7850K APU / NVIDIA GeForce GTX 750 Ti显卡

前线地带 成为蝙蝠侠——《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》前瞻

评游析道 神兵天降，谁人能挡/史上最好的改编游戏

在线争锋 史诗之路——WCS赛事历史谈



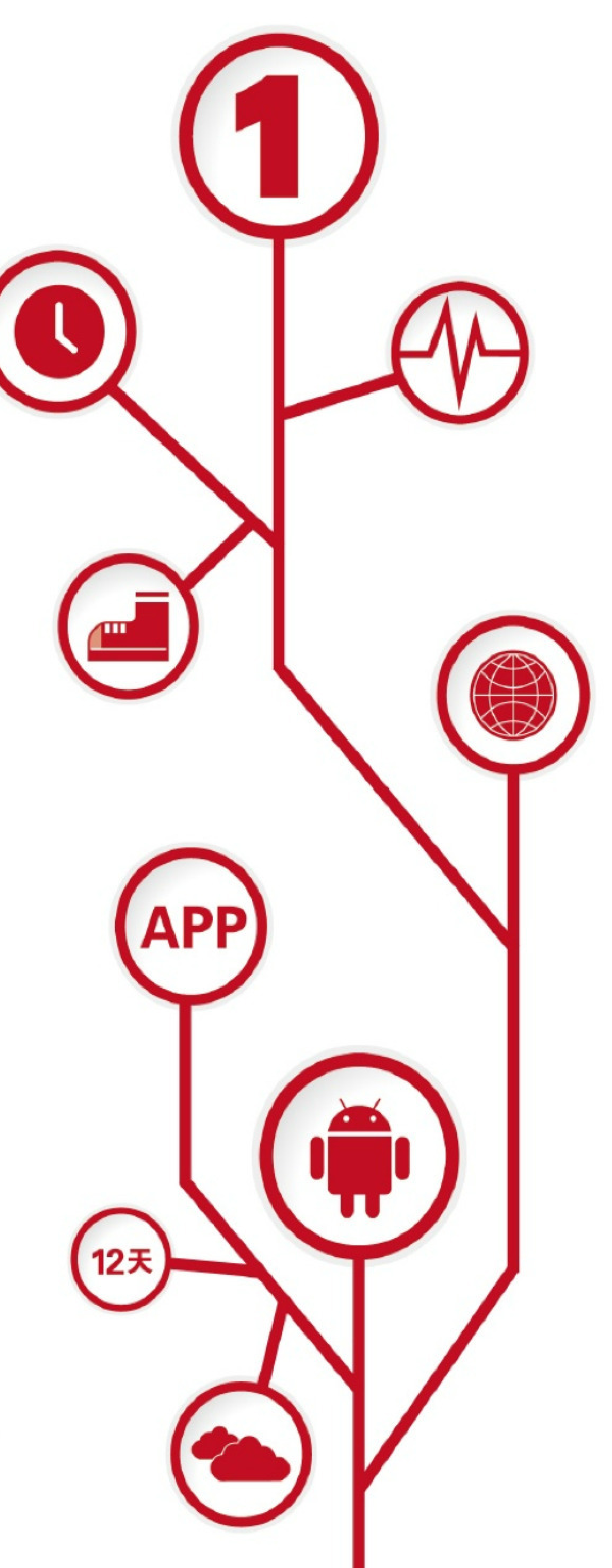
国内统一刊号 CN45-1304/TP

Snail 请上网搜索 黑金 搜索 抽取大奖



Geak Watch
果壳智能手表

GEAK果壳
www.iGeak.com





全球第一款真正意义上的智能手表
可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



全球最精致的安卓智能设备
安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



高集成网络模块
唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



时间还可以这么看
GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



我们不应该只看天气
GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



生活可以更健康
7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



多种智能传感器
最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品



超节电软硬件技术 待机高达12天
GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备

中国梦网官方合作
dreamchina.com

大众软件

给你更多惊喜和创新



输入网址访问有惊喜
dreamchina.com/popsoft
或直接扫描二维码，拥抱创新



P18

青春祭礼

不知不觉间，我们的刊物已经走过了青春期，甚至开始迈向20岁这个很有纪念意义的年龄。在我们走过的路上，在我们的身边，很多陪伴我们少年与青春的名字，已经消失在了历史中，其中有不少曾经如雷贯耳，甚至开创时代的公司、品牌或人物，在清明的祭礼中，让我们举杯，怀念这些曾陪我们成长的伙伴们。



2014年4月 总第465期

本期目录

新品初评

4 日系范回归天语Nibiru火星一号手机

5 高性价比游戏平台——机械革命MR X5笔记本电脑

7 合二为一——华为荣耀X1平板手机

9 安卓的不同面孔——诺基亚X手机

10 次世代核心首秀——AMD A10-7850K APU

11 千元级显卡最强音——NVIDIA GeForce GTX 750 Ti显卡

专栏评述

12 游戏化让你爱的游戏为你所用

特别策划

18 青春祭礼纪念那些曾经的伙伴

19 “旧”时代的背影——退场的PC界巨星们

23 残酷的新世纪——变幻的数码市场

28 消失在数字空间——昔日佳侣随风去

31 落潮秀——那些留在记忆中的电脑刊物

35 物是人非——风云人物江湖老

38 要闻闪回

40 晶合快评

42 大众特报

掌上乾坤

47 每月移动游戏视点

56 每月移动游戏精选

70 晶合通讯

72 声音

73 业界

74 外媒

游者新说

75 青山常在，绿水长流

76 氪金

P119

神兵天降，谁人能挡

《泰坦降临》在图像技术方面并不出彩，但空前成熟而有趣的游戏设计足以使其成为第一款真正的次世代游戏。正如7年前的《使命召唤4》树立了高清FPS标准，在未来的几年内，《泰坦降临》也将成为主流FPS竞相模仿的成功范本。

77 承认吧，你是游戏玩家

专题企划
78 东学西用成大器——漫谈欧美出品的日式RPG

中国游戏报道
84 国产单机游戏的与时俱进之路

前线地带
88 3月PC单机游戏一览
90 成为蝙蝠侠——《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》前瞻

半月焦点
92 血之轮回“恶魔城”系列专题

评游析道
119 神兵天降，谁人能挡
123 史上最好的改编游戏
125 最速动作游戏重生
127 干杯，敬那些属于青春期的回忆
129 双面忠奸人

在线争锋
132 刷副本为什么赚不到钱——谈网络游戏虚妄的财富错觉
135 《大众软件》游戏测试平台

极限竞技
138 史诗之路——WCS赛事历史谈

桌面游戏
142 写在前面
142 老谢的桌游开店随谈（01）
144 国外精品桌游简介：克罗兹大师：竞技场
145 国外精品桌游简介：国家

龙门茶社
146 存在为何合理？
一个希望不会成为永恒的话题
146 罪魁祸首还是逃避的借口？
148 轻易发生的肮脏行径：有关盗版游戏的三个故事
150 你行你上啊——从文化传播角度看盗版破解
151 李鬼与李逵
152 桀骜的闸门
154 浅谈国内外正版与盗版游戏现状
158 读编往来

159 TopTen



P92 “恶魔城”系列专题

“恶魔城”最新作《暗影之王2》终于在2014年春季发售，水银蒸汽重写了图像引擎，光照效果胜过前作，配上出色的后处理特效，画面质感飞升，自由转动视角尽显场景的精美细节。PC版画面达到PS4水准，对显卡的需求却依然不高，令人赞叹。本作的容量不到前作的一半，但流程长度相等，配乐水平更明显提升



P78 漫谈欧美出品的日式RPG

《南方公园：真理之杖》是由欧美RPG的老将黑曜石工作室所开发，这家公司从黑岛工作室的原班底演变而来，无论黑岛时期的《辐射》，《异域镇魂曲》还是黑曜石的《辐射：新维加斯》都是不折不扣的欧美RPG。不过这款《南方公园》却更像一款日式RPG，单线推进的剧情，简单直观的系统，加入QTE操作的回合制战斗，虽然故事的核心还是充满恶搞嘲讽与戏谑的《南方公园》但是在架构和系统上它日式RPG的DNA压倒了它的制作者擅长的欧美RPG。黑曜石为什么会采取日式RPG的方案，日式RPG在美国RPG制作者们的眼中是什么地位，就让我们从头看起吧。

日系范回归
天语Nibiru火星一号手机

■晶合实验室 青岚

在日系手机品牌一个个退出中国市场，甚至逐渐消失之时，不知道还有多少人记得典雅细致的日系手机，那些曾经让女孩子们爱不释手的造型和功能，是否会就此消失呢？天语Nibiru系列手机的第一款产品——火星一号的回答是，不。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆天语（K-Touch）◆已上市◆998元
◆附件：不详◆咨询电话：400-700-9966（售后服务）◆推荐用户：追求个性时尚的年轻用户，女性用户◆相似产品：酷派8750、联想S898T等



火星一号采用5英寸全高清屏幕，支持10点触控，和同尺寸屏幕手机相比，它更加修长纤薄，将刚直与柔和的线条、深沉与悦目的色彩融为一体，风格非常像是当年的日系手机





火星一号背部曲线圆润，顶端安装1300万像素摄像头，底部则是面积很大的扬声器开口，为了避免放置在桌面时声音完全被阻挡，在开口两侧还有很小的突起



火星一号支持TD-SCDMA和GSM制式双卡双待，可安装Micro SD卡，它是目前能够更换电池的最薄手机之一



火星一号体型较长的原因是“回形针”造型设计拉长了屏幕下方空间（上图），这样的设计使它在手持和操控时都更加舒适，拇指很容易点击下方的Android控制键（下图）



Nibiru系列手机的TOUCHOS界面设计很有特色，叶子型的图标、简单的字体和线条画标志、用蓝色和绿色的主题都让界面看起来非常清爽，另外其黑屏手势呼出功能（上图）、下拉菜单设计（下图）等，都提升了应用感受





Nibiru手机也为影音娱乐进行了较多优化，内置芯片能提升耳机播放效果，大功率喇叭则提供了相当洪亮的外放音效。当然优秀的拍照能力也必不可少，其前后摄像头都采用广角镜头，支持人脸识别、追踪目标、全景、美颜、声控拍照等功能，拍摄效果也很不错

Nibiru火星一号配置很高，它采用1.7GHz MT6592H八核处理器，内置2GB内存和16GB存储空间，使用Android 4.2.2操作系统。其安兔兔测试总分为27607，象限得分3378，NenaMark 2.4则得到近乎满分的56.7fps，基本达到八核手机的主流水平。不过高配置也带来了高耗电的问题，在视频播放等应用中，其电量下降非常快，和待机时的低功耗形成鲜明对比。

总结： 这是一款不仅拥有强大硬件配置，而且界面养眼，使用和操控感受也相当不错的手机，整体性价比非常出色。

高性价比游戏平台

机械革命MR X5笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆

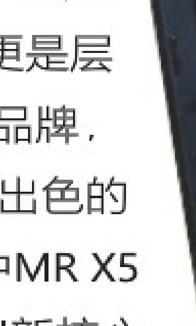
口水度：★★★★★

性价比：★★★★

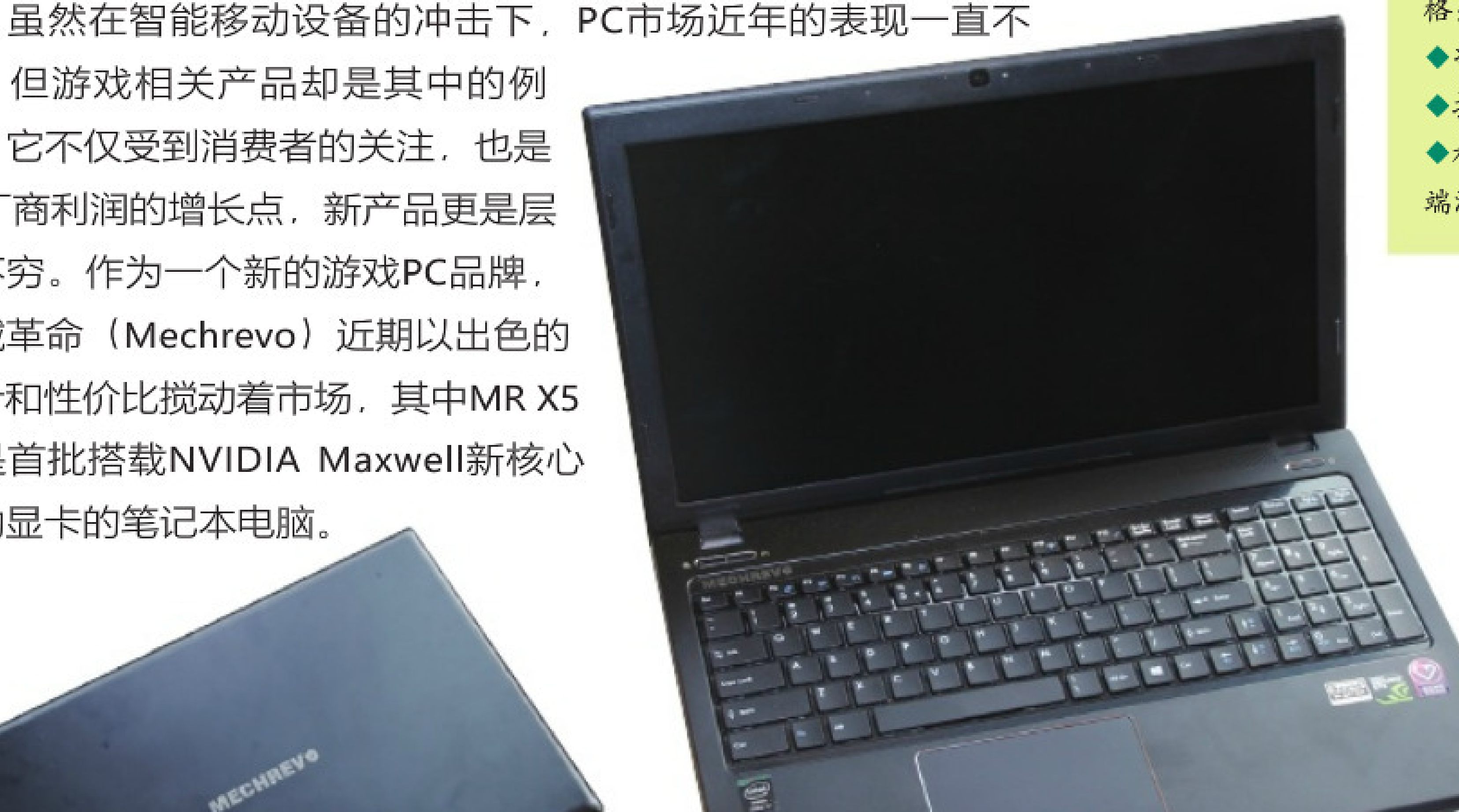
◆机械革命（Mechrevo）◆已上市◆参考价格：6999元◆附件：电源、说明书、保修卡等
◆咨询电话：400-820-2048（服务热线）
◆推荐用户：移动游戏玩家，高端娱乐用户
◆相似产品：戴尔Alienware、联想异能者等高端游戏笔记本



虽然在智能移动设备的冲击下，PC市场近年的表现一直不好，但游戏相关产品却是其中的例外，它不仅受到消费者的关注，也是PC厂商利润的增长点，新产品更是层出不穷。作为一个新的游戏PC品牌，机械革命（Mechrevo）近期以出色的设计和性价比搅动着市场，其中MR X5更是首批搭载NVIDIA Maxwell新核心移动显卡的笔记本电脑。







MR X5是一款15.6英寸笔记本，采用沉稳的黑灰色外壳，顶盖带有醒目的MECHREVO商标。它使用分辨率1920×1080的全高清防眩光雾面屏，并作出了完美无亮点的保证





MR X5的细节设计上更表现出了游戏本的本色，例如将容易误触的Windows按键移到右侧，顶部左侧带有增加风扇转速和自定义状态的按键等




MR X5带有多达4个USB接口，其中3个（包括2个USB 3.0接口）和常用的电源、HDMI、耳麦接口都位于左侧，这样不会妨碍玩家在右侧使用外接鼠标。另外它虽然设置了比常见笔记本电脑更多的状态灯，但全部设置在底部，甚至略朝下方，用户既能快速查看电脑状态，又不会因为灯光影响对游戏的专注

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4700QM@2.4GHz，最高睿频3.4GHz
内存	双通道8GB DDR3L 1600
硬盘	64GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GeForce GTX 860M（GM107核心，2GB显存）
光驱	DVD刻录机
显示屏尺寸	15.6英寸，1920×1080
摄像头	前置720P高清摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×2，USB 2.0×2，HDMI、VGA、千兆有线网络接口、耳机接口、麦克风接口、多合一读卡器等
外形尺寸	383mm×249.5mm×37.6mm
重量	2.62kg，旅行重量3.19g（含电源、充电线）
操作系统	DOS

我们安装Windows 8.1中文版和相关驱动进行测试，安装全部厂商附赠软件，仅关闭可能影响测试进程的杀毒等软件。基于其定位，在测试中我们更多选择的是游戏和3D能力测试，并尽量使用较高图形设置以测试其新核心GPU的能力。

性能测试		
项目	**设置**	**得分**
PCMark 7	**总分**	5975
3DMark 11	**Performance**	P5124
3Dmark	**Fire Strike Extreme**	1806
CineBench 11.5	**OpenGL**	54.77fps
	CPU	6.83pts
天堂 4.0	**默认设置**	43.2fps
古墓丽影9	**1920×1080 画质“非常高”**	42.2fps
生化危机6	**1920×1080 最高画质 FXAA 3HQ**	5724

从测试结果看，MR X5提供了相当不错的游戏能力，即使是近期的DX11大作，也可在全高清分辨率和较高画质下流畅运行，一些较早期的引擎作品甚至可以开启全屏抗锯齿功能。由于配置较高，在运行过程中其风扇始终开启，不过即使在最高负载下噪声也没有明显提升，远低于按下强制散热键后的噪声水平。测试一段时间后其底部散热口附近温度明显上升，并不适合长时间置于膝上使用。在高负载测试中，其续航时间为100分钟左右（保留15%电量），而进行普通文件操作时，续航时间可达在4小时以上。

合二为一
华为荣耀X1平板手机

■晶合实验室 青岚



为了满足用户对画面效果和信息量的追求，手机屏幕面积的提升似乎永无止境，随着6英寸手机的出现，我们终于发现，大屏手机的尺寸已经非常接近主流平板，就在我们讨论两者的交集会不会出现？这样的产品究竟又应该算是平板电脑还是手机时，华为荣耀X1等多家厂商的产品已经就出现在我们面前，直接给了我们答案，那就是——平板手机。



华为荣耀X1采用7英寸屏幕，分辨率1920×1200，屏占比达到80%，支持10点触控。其正面的500万像素摄像头拥有22mm广角镜头和较大的感光元件，在光线不足的室内或近距离下进行自拍和视频通话时效果更好





华为荣耀的背部和侧边的大部分外壳为金属材质，背部的摄像头和辅助LED灯、扬声器分别安装在上下两端

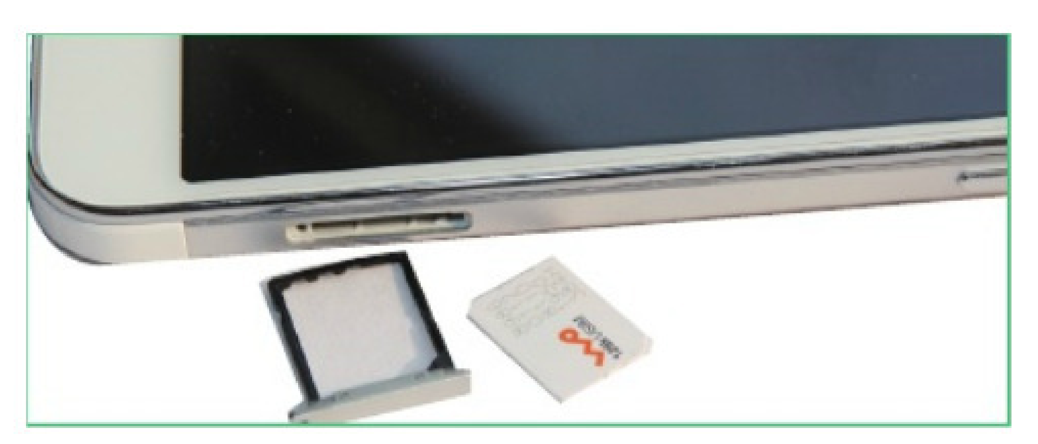




与经典的5英寸手机三星S4相比，华为荣耀X1的面积要大得多，而厚度则基本一致。虽然X1已经无法单手完成操控，但凭借超窄边框设计，其103.9mm宽度远低于目前的7英寸平板，像手机一样单手握持接听电话或欣赏视频还是没有问题的。另外它前置摄像头的位置、极度重视轻薄化等设计都更类似手机，这些就是它与“拥有通话能力的平板电脑”之间最明显的差别



华为荣耀X1的控制键都位于右侧，便于单手握持时用手指控制，不过电源按键比常见手机更靠近中间，用户刚开始使用时很可能会误按到，要稍稍下移握持位置，好在其下方留有充足空间，完全可以稳定牢固的掌握使用。



华为荣耀X1采用不可拆卸的内置电池，Micro SIM卡、Micro SD卡插槽均采用抽屉式安装方式，可以更好地保证外壳的顺滑度和更大的内部容积





华为荣耀X1基于Android 4.2.2操作系统，其Emotion UI 2.0界面为用户提供了很多个性化设计，例如我们不仅可选择多种桌面主题，还能使用近似于Windows Phone的“简易桌面”（如左图），另外还拥有手势控制、隐藏式导航栏、悬浮预览等多种个性化操控功能

作为华为强调长续航的“荣耀”家族成员，X1的续航能力当然也很出色，它内置5000mAh大容量电池，使用华为智能省电技术，在较频繁的使用频率下，还能提供50小时以上的持续使用时间（剩余15%电量），以75%亮度和音量，可连续播放12个小时以上的高清MP4视频，机体发热也不明显。从电量使用曲线可看出，连续使用时其电量的下降曲线相当缓和（右图）



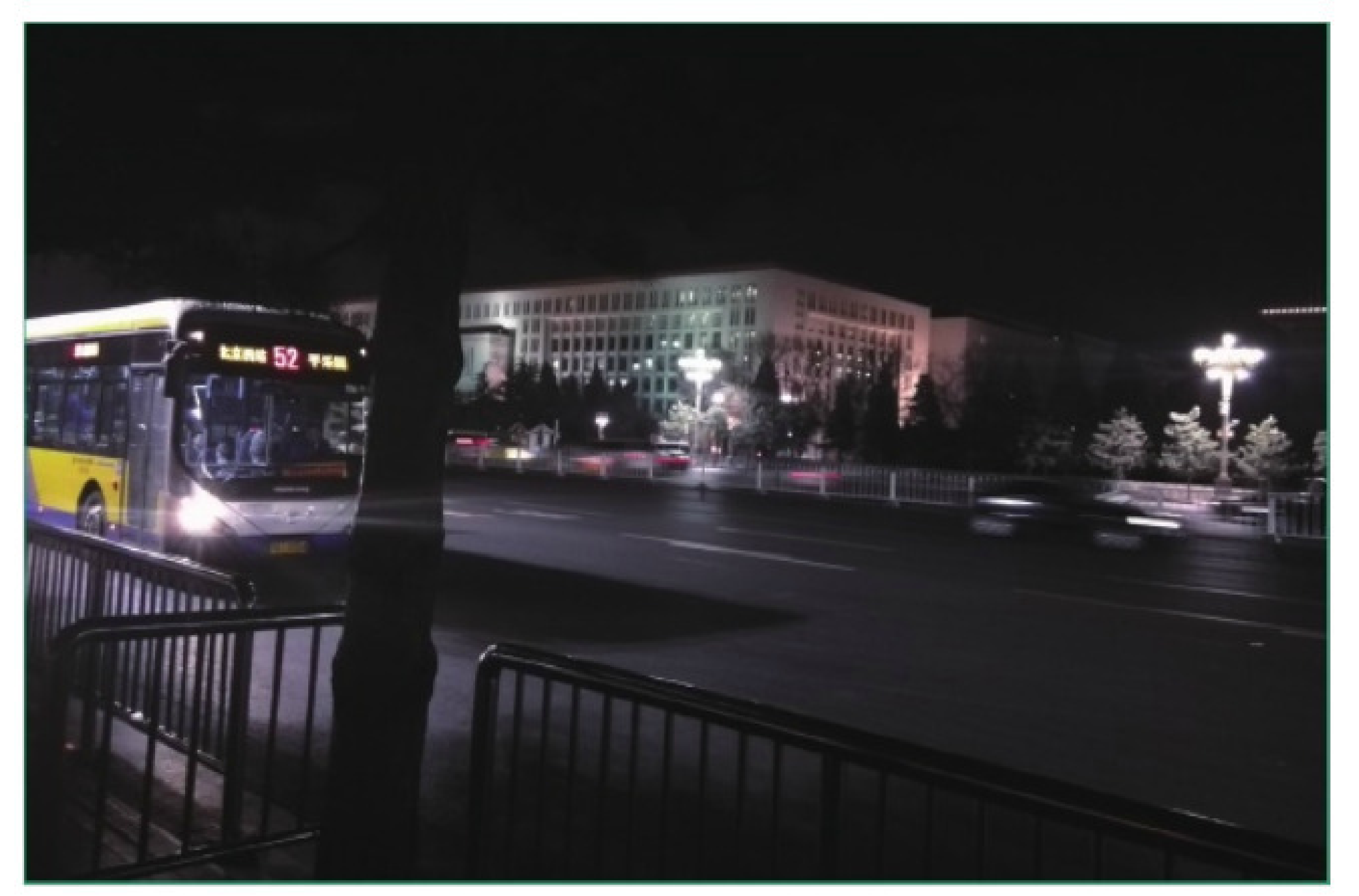


除系统软件和基于华为服务的云应用功能外，华为荣耀X1还提供了一些常用工具软件（左图），它们全部都是比较受欢迎的第三方产品，且允许用户删除。它内置专用的手机服务程序，内置服务热线、问题反馈，还有电子版的用户手册及使用技巧、常见问题等，丰富程度和使用方便性远胜于传统的纸质说明书（右图）





X1还能追踪程序耗电情况，并提示用户有高耗电程序正在运行，可方便地一次性关闭它们。为了充分利用5000mAh电池的大容量，它甚至能对其他数码设备进行充电



华为荣耀X1的拍摄功能比较出色，在“智像”专业图像处理引擎的帮助下，默认拍摄模式下就能获得很好的拍摄效果和夜景拍摄能力。另外它还提供了目标跟踪、美肤拍摄、笑脸抓拍、HDR、特效拍摄等功能

华为荣耀X1配置相当强大，它采用1.6GHz kirin处理器，内置Mali-450 GPU，搭载2GB内存，16GB存储空间，有3G、4G两个版本。在性能测试中，其安兔兔得分为21719，象限测试得分5526，均达到了四核手机的最高水平，NenaMark图形测试基本保持在60fps的最高帧速下，最终得分为58.4fps。

总结：这款产品同时具有平板电脑的长续航、大画面，又尽量保留了手机的轻便易用，是一款相当成功的融合型产品。我们认为手机发展到这一程度后，便携性和使用方便性还是无可避免地受到了影响，蓝牙耳机、智能手表等设备也将从可有可无的奢侈品，变成非常实用的手机搭档，它们的市场很可能会被真正激活。P

安卓的不同面孔

诺基亚X手机

■晶合实验室 青岚



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆诺基亚（Nokia）◆已上市◆599元◆附件：充电器、充电/数据线、耳机、说明书等◆咨询电话：400-880-0123（服务电话）◆推荐用户：追求简单易用的入门级手机，老年用户
相似产品：其他品牌入门级智能手机等

诺基亚开发Android系统手机的消息早已不是新闻，但在被微软收购后仍然坚持推出了相应产品，还是让很多人感到有些惊讶。当然作为最早期智能手机的开拓者之一，又在Windows Phone系统市场取得了很多经验后，诺基亚对智能手机和市场需求有着自己独到的理解，这点我们从它最富特色的Android手机——诺基亚X中就能感觉得到。



诺基亚X手机外形方正，它采用4英寸800×480分辨率屏幕，屏幕下方仅有一个“后退”键，简洁的设计使它看起来比类似Android手机更加小巧，不过131g的重量让它拿起来感觉很踏实



诺基亚X略带弧形的背壳采用触感舒适的肤质涂层，延伸并包覆着侧面，整体感更强，且更加坚固，而且与近期的诺基亚其他手机一样，用户还可选择多种色彩的背壳



诺基亚X支持WCDMA和GSM制式双卡双待，可通过Micro SD卡提升容量。它采用体积较小的1900mAh电池，正常使用频率下续航时间为30小时左右

诺基亚X的硬件配置并不算高，只使用1GHz高通骁龙S4双核处理器，内置512MB内存和4GB存储空间，屏幕则只支持两点触控，7502的安兔兔测试得分也不算高。但它WiFi、收音机、蓝牙、定位（A-GPS）等常用功能一应俱全，且在测试中，无论是软件兼容性还是主流游戏的速度方面都没有出现问题，只有浏览大型图片如长微博时有一些延迟。

诺基亚X除了内置诺基亚特色的应用软件外，还安装了很多娱乐游戏软件，其界面很像Windows Phone的磁贴桌面（左图），图标也同样可以缩放，不过这些图标中不能实时更新资讯，而且长按屏幕就会发现它还能使用Android特色的桌面组件（右图）



诺基亚X只在背部提供了3百万像素摄像头，虽然受到像素限制，分辨率并不算高，但拥有很锐利的色彩和低光照条件下的拍照能力。

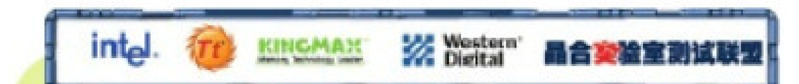
总结： 这是一款相当好用的入门级手机，相对于新趣（ASHA）系列来说软件扩展能力更强，价格则要低于Windows Phone主流机型，可补充诺基亚各档次手机间的市场空白。P

次世代核心首秀

AMD A10-7850K APU

■晶合实验室 魔之左手







AMD通过进一步整合PC内部单元提升了PC整体效率，而引入的新核心则让性能有了明显提升。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

◆AMD◆已上市◆1169元◆附件：盒装风扇、质保证书等◆咨询电话：无◆推荐：追求最新硬件技术的发烧友以及追求电脑均衡性和性价比的普通用户

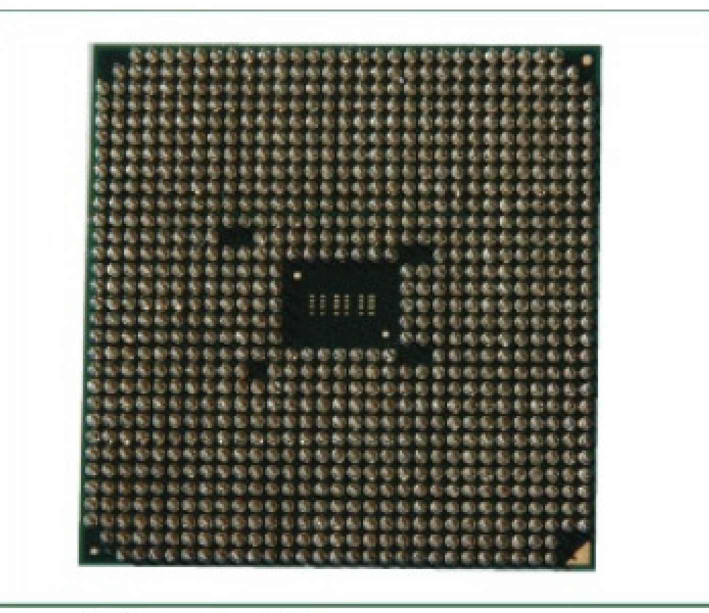
2013年底开始，相当多的AMD粉丝和厂商就开始期待着一款新架构CPU的出现，那就是采用HSA（Heterogeneous Systems Architecture，异构体系结构）架构的Kaveri。相对于之前的异构计算方式，HSA架构可让CPU和GPU的地位更加平等，在支持异构运算的应用中，可以更加智能地分配运算任务，更充分地利用运算资源。在异构运算过程中，拥有4核心CPU和8核心GPU的Kaveri APU，完全可以看作拥有12个核心的处理器，而且由于这些核心分别为长线程处理与多线程密集运算优化，且能够快速切换使用，效率甚至高于12个核心完全一致的处理器。

让CPU与GPU连接更加紧密的关键技术是内存的共享，在Kaveri平台中，CPU和GPU对内存的控制能力完全相同，且允许每种核心都可以从直接从内存读取另一种核心产生的数据，被称为hUMA（Heterogenous Unified Memory Architecture，异构统一内存架构）。这种内存控制方式让两种核心可以更好地协同和分配工作，一个工作可以快速被切换到不同核心中继续处理，而且它还极大降低了核心间数据传递需要的带宽和相应延迟，核心在交换数据时只需要传递数据在内存中的位置即可，不用传输整个数据内容。

Kaveri APU的CPU单元采用“压路机”架构，与之前的产品一脉相承，二级缓存仍为4MB，新架构的效率有了较明显的提升，让它可在保证性能的同时降低频率，性能功耗比更出色。Kaveri的内置独显核心有了重大升级，使用最新的GCN架构R7系列GPU，可支持AMD新一代GPU的所有特性，且效率较高，可以将运行频率适当调低。Kaveri APU采用FM2+接口，相应主板也可安装FM2接口APU，但它自身不能直接安装在旧式的FM2接口上使用。Kaveri标称支持DDR3 2400高频内存，由于统一内存

性能测试成绩表

项目	设置	A10-7850K	酷睿i5-4670K+GT630
PCMark 7	总分	3056	3609
Windows 7体验指数	处理器	7.4	7.7
	游戏图形	6.9	6.7
3Dmark11	Entry	E3719	E2212
	Performance	P2378	P1291
3Dmark	Cloud Gate	6430	5751
CineBench 11.5	OpenGL	38.23fps	26.09fps
	CPU	3.60pts	6.15pts
天堂4.0	1280×720低画质	47.8fps	34.0fps
使命召唤10	1920×1080普通画质	37fps	33fps
鬼泣5	1920×1080极高画质	44fps	28fps
生化危机6	1280×720中等画质	3362	2530
坦克世界	1280×800中等图质	38.95fps	33.55fps
最终幻想14	标准（桌面）	48.02fps	46.64fps
最高功耗	FurMark	124.9W	141W
PCMark 7	总分	3056	3609
参考价格	京东现价	1169元	2000元



Kaveri采用FM2+接口，针脚排列和FM2接口类似

架构核心间数据交换受内存频率的影响较大，与整体性能紧密相关，采用新APU的PS4游戏机就干脆使用了频率非常高的显存颗粒作为主内存。

当然对普通消费者来说，处理器架构设计或者软件底层设计并不是关心的重点，我们更关注新架构和新产品能给我们怎样的应用能力。在实际测试中，我们采用华擎的A88X主板，4GB AMD DDR3 2400内存×2，240GB希捷600固态硬盘；对比系统为Intel酷睿i5-4670K处理器+NVIDIA GeForce GT630显卡，技嘉Z87X-UD3H主板。统一安装64位Windows 7旗舰版和最新主板、显卡驱动。需要注意的是，我们在选择对比系统时综合考虑了产品线定位、整体性能，特别是游戏性能，如果仅以价位考虑，对比产品应为酷睿i5-4430或酷睿i3-4130加一块GT630左右的独立显卡。

从测试成绩看，A10-7850K的性能相对于前辈有明显的提升，虽然与更高价位的i5-4670K相比，传统处理器理论性能仍有少许差距，但Kaveri却有面向未来的架构、足够强大的性能和游戏主机“兄弟”的支持，实际应用能力并不弱，也可在很长时间内满足用户和软件发展的需求。

Kaveri的图形能力表现非常强劲，虽然目前绝大多数的游戏没有为HSA架构和异构计算进行过优化，但和总价高出近一倍的平台相比，A10-7850K的各种3D理论性能测试得分高出50%以上，绝大多数游戏的测试也优势明显，帧速比对比平台高一到两个档次。从测试结果看，只需使用内置独显核心，Kaveri平台就能以至少720P高清分辨率和中等画质流畅地玩中高端3D游戏，玩一些主流3D游戏时，甚至可以考虑使用1080P全高清画质和中高端画质运行游戏。

千元级显卡最强音

NVIDIA GeForce GTX 750 Ti显卡

■晶合实验室 魔之左手





新核心的引入让这款显卡拥有千元级显卡最强的性能，以及非常出色的性能功耗比。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆NVIDIA（英伟达）◆已上市◆999～1199元◆附件：根据显卡厂商配置◆推荐用户：主流游戏玩家◆相似产品：NVIDIA GeForce GTX 660、AMD Radeon R7 260X显卡



NVIDIA的新显卡核心，是广大玩家期盼已久的产品，很多人都盼望着它会随着新一代旗舰显卡出现在我们面前，但出乎意料的是，这次NVIDIA却选择了最受市场欢迎的中端产品作为突破，将新的Maxwell核心用于千元级的GeForce GTX 750/750 Ti。

作为NVIDIA的新一代显卡核心，Maxwell非常强调功耗控制，在全高清游戏状态下，GTX 750 Ti（GM107核心）性能达到同级Fermi架构产品的两倍，同时功耗却只有其1/2。在Maxwell核心中，每一组CUDA核心的数量减少为128个，使用更灵活，GTX 750/750 Ti分别拥有512/640个CUDA核心。从我们得到的NVIDIA原厂样卡上看，GTX 750 Ti的周边设计非常精简，显卡面积也很小，更没有配置辅助供电接口，因此其成本显然将非常有优势。

我们的测试平台为Intel酷睿i7-4770K处理器、技嘉Z87X-UD3H主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，240GB希捷600固态硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和最新主板、NVIDIA公版驱动。

从测试得分看，GTX 750 Ti的性能相当出色，很多得分已经接近中高端显卡水平，而且在越新的3D引擎中表现越好。这款显卡在主流游戏中可以使用全高清分辨率和最高画质，甚至是开启全屏抗锯齿功能，即使是显卡杀手级的游戏也可在中高画质下流畅运行。

测试项目	项目（设置）	GeForce GTX 750 Ti
3DMark 11	Performance总分	P5708
	eXtreme总分	X1772
3DMark	Cloud Gate	18216
	显卡分数	30891
	Fire Strike Extreme	1902
	显卡分数	1904
使命召唤10	画面特效全部关闭或最低 1280×720	28fps
生化危机6	最高设置 1920×1080	6389
鬼泣5	最高画质1920×1080	125fps
Heaven Benchmark 4.0	中等画质和曲面细分，1920×1080	49.9fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	50.736fps
坦克世界 8.11	最高画质 1920×1080	50.73fps
FurMark	最高温度	68℃
	平台最高功耗	147.5W

游戏除了玩之外还有更多的商业与社会意义。将商业活动游戏化，不但能够给工作更好的激励；社会化的游戏还具有更好的教育作用，游戏妖魔化的时代可以休矣。

游戏化
让你爱的游戏为你所用

■北京 大猫咪F



无论喜欢与否，我们已经生活在一个游戏的世界中。

现在一代人，从婴儿时起就通过iPad等设备接触游戏，在游戏的陪伴下长大。移动设备的普及使更多人接触游戏，了解游戏。通过碎片时间，游戏逐渐渗入他们的生活。非玩家的那些群体，也处于游戏的影响辐射圈之内：无论是手机应用、杂志、海报还是主流媒体的游戏广告都是一天24小时轰炸，只要你处于大众传媒的轰炸范围，就能接触到和游戏有关的信息。就算你不读书不看报不刷微博不上知乎，无论是上班、坐地铁、还是在公交车站、甚至菜场，处处见得到玩游戏的人。

游戏就像《口袋妖怪》中的小精灵，时刻陪伴在我们身边，等待着我们的召唤。你可以选择养或者不养，但你无法否认它的存在，也无法无视它。同样地，就像《宠物小精灵》不止有可爱的观赏价值，还能拿来战斗一样，这篇文章所说的主题，就是如何让你热爱（如果你是玩家）或感兴趣（如果你不是玩家）或仇视（如果你是“砖家”）的游戏，在你的生活中发挥更积极的作用。这种对游戏的积极的再利用，就是游戏化。

什么是游戏

在介绍游戏化之前，也许我们需要首先来探讨一下什么是游戏。许多人玩过游戏，即使没玩过，也见人玩过。但若要给游戏下一个精准定义，似乎并不那么容易。关于游戏，许多古籍中都有记录，比如希罗多德在《历史》这本古籍中就提到游戏，说吕底亚人为了克服饥荒而发明了游戏。

“在马涅斯的儿子阿杜斯王当政的时代，吕底亚发生了严重的饥馑……他们筹划对策来解决灾害……色子、阿特拉斯伽洛斯（羊拐骨）、球戏以及各种游戏全都被发明出来了。他们便用这些

发明来缓和饥馑。他们在一天当中埋头于游戏之中，以至于不想吃东西，而第二天则只吃东西而不游戏。他们就这样过了18年。”

可见，不管游戏的定义是什么，它自人类社会存在以来就已经产生并一直存续至今。然而现在由于电子游戏的强势，社会上普遍对游戏存在偏见。

长久以来，游戏的社会形象都是负面的。这种负面形象深藏在文化之中，而我们中国的文化土壤作为一种强调成熟、老成的成年人文化，对游戏又特别缺乏宽容。中国古籍中提到“游戏”时多与贬义语境相连。《资治通鉴》全书中，游戏两字共出现20次，多出现在描写昏君的篇章中，且与乱国佞臣、仆、妾、奴相连，游戏者不是昏君就是有篡位之意的乱臣贼子。唯一一次不含贬义的“游戏”的主体并不是人类，而是两条龙。这里暗含着一种文化预判，即是游戏属于动物层面的行为，从根本上是生物的、反文化（或者至少反中国文化）的；游戏的成年人绝非圣贤，甚至都不能算是合格的社会成员；君主凡游戏者必为昏君，或本身就是蛮邦藩王。正是在这样的文化土壤上，那些掌握了舆论制高点又从未接触过游戏的“老先生”或者“专家”们特别容易将不了解的游戏妖魔化，产生对游戏的负面情绪及负面评价。这种负面评价主要表现在以下两个方面。

一、游戏＝欲望

将游戏当做欲望的象征，是“电子海洛因论”产生的前提。这一派说法认为，游戏会勾起人的欲望，就像毒品一样使人上瘾。“瘾”字正如其偏旁一样，是一种病，因此玩家就是病人，应该得到治疗。陶宏开作为教育界人士、杨永信作为医疗界人士，在不了解游戏的情况下之所以能大放厥词，在既没有学术理论支撑，又没有循证医学证据，仅凭个人经验和单一来源的孤证，完全有悖学术精神的情况下将整个玩家群体打上瘾君子的烙印，正是利用了这种说法在文化中的悠久影响力。

这一派说法甚至至今都在不少中国的游戏从业者和对游戏感兴趣的人身上发挥作用。知乎上有关“游戏化是什么”排名第一的答案号称“游戏化就是成瘾性系统”并将“瘾”与14种所谓的“原欲”相结合，仍然是在没有进行任何反思的情况下赤裸裸地回溯这个传统。笔者不少从事游戏开发和教育的朋友，也曾坦白地说游戏化就是成瘾机制。游戏化手段中最为人所知的心流体验，为游戏＝欲望提出了现代的注解，使得这一说法在现代仍具有蓬勃生命力。有些资深的游戏开发者甚至将游戏的精华概括为产生心流体验，几乎完全将其归入上瘾机制。

然而并非存在的就是合理的。游戏欲望说将游戏与人性都简单化处理，把游戏当作能为人提供刺激的一个个元素，而人只能被动接受外界的刺激，从观念上来看属于机械论、还原论传统，即视社会为机器。该派上世纪二三十年代在欧美流行，现今早已衰退的新行为主义心理学（也就是斯金纳）改进的巴甫洛夫的条件反射理论发扬了这种理论，在当时的教育界造成了巨大影响。这一派的公式是刺激→反应→后果，现今主要用于驯马。由于忽略了人的主动性以及意识的作用，后来被认知心理学所取代，但由于其50年前在教育和30年前在电脑领域的应用，这种已在实践中被扬弃的理论至今仍在思想潮流不敏感的人群中阴魂不散。而从游戏的角度来说，将游戏单纯地理解为刺激的狭隘说法从根本上忽略了玩家在这种互动性媒体中主动参与的特性，而这恰恰是游戏的本质特征。

否定游戏欲望说，并非是说游戏没有激起人的欲望，而是强调游戏所能在人：一个主动而有改变环境能力的生物身上唤起的不止欲望而已。 历史学家Johan Huzinga在《游戏的人》这本开创性的著作中开篇就说：“如果你承认了游戏，你就承认了精神。”通过一系列精彩的分析，他指出语言、神话、仪式、运动、音乐、诗歌、战争、法律诉讼等等人类社会起源和发展的因素都自游戏发展而来，也都是游戏，因此他概括“游戏塑造了文明”。

传播学大师麦克•卢汉则在《理解媒介》中进一步指出，游戏恰恰是机器社会的反面：“一个人或一个社会没有游戏，就等于堕入了无意识的行尸走肉的昏迷状态。艺术与游戏使我们与常规惯例的物质压力拉开距离，使我们观察和询问。作为大众艺术形式的游戏给一切人提供了充分参与社会生活的直接手段。没有游戏这种大众艺术的人，往往像毫无意识的自动机器。”

这两位前辈的论述阐明了游戏化能够产生作用的基础。正是通过肯定游戏与社会、政治、文化的共生关系，通过游戏来改善社会成为可能。

二、游戏＝与严肃相对立＝与工作相对立＝玩物丧志

将游戏与严肃相对立是我们文化中



地铁、车站，处处都可以见到游戏



在中国传统文化里游戏一直被妖魔化



由于游戏被妖魔化，游戏化管理和营销也总被误解

的另一传统。通过将游戏与严肃的事情切分开，游戏成为了工作的对立面。在农业社会中，没有工作时间的概念，一天可以完全是工作时间，也可以完全用来休闲。在这种情况下，花在游戏上的时间就不能花在工作上，因此玩游戏就是缺少上进心，就是“丧失”进取的志向。前面曾提到的我国古籍中，凡与游戏相关者必为昏君佞臣，就是对尚书中这句“玩人丧德，玩物丧志”的直接反映。

这种观念在强调勤奋的农业社会中也许具有合理性，但也只是针对要出仕的儒家弟子有效。中国古代的道家传统，以及各种古籍中记载的文人雅士，往往都具有“游戏人生”的态度，并不排斥乐趣与享受。哪怕是儒家子弟，在对官场失望后，也有可能转向道统而怡情自娱。抛开魏晋名士不论，即使到明清，也还是有李渔、张岱这样的知识分子，醉心于“玩物”，甚至设计出游戏。《红楼梦》中的诗社、酒令都是古人的游戏，而贾宝玉作为“丧志”的不肖子更是让我们明白，通过游戏所丧失的“志”，只不过是仕途经济而已。在个人主义盛行的现代社会，“志”的内涵已经变幻成为个人成长；而从这个角度来看，贾宝玉只怕是《红楼梦》中最玩物得志的一员了。

工业革命和科技革命之后的现代社会与古代的时间观念已经不同。八小时工作制使得工作时间与休闲时间分开，而娱乐也因此具有了合法性。现代人的一天中，游戏与工作已不再是非此即彼的矛盾关系，而是可以和平共存：你可以在上班时工作和学习，下班时玩游戏。随着互联网技术的发展，分散式工作成为可能，创意成为新经济增长点的时候，游戏作为一种激发创意的媒介，开始能够促进工作。正如Huzinga所说：“游戏的概念比严肃的位置更高一档，因为严肃谋求排除游戏，游戏却能很好地包含严肃的成分。”新的社会形态和技术使游戏可以不再丧志，而成为“促志”的表现。游戏化就是游戏与工作融合这一大趋势的产物。

什么是游戏化

理解什么是游戏之后，我们可以将目光移向游戏化。游戏化（Gamification）的标准定义是将游戏的手段应用于非游戏的场景。更确切地说，游戏化是利用游戏的框架或游戏的其他衍生物，来解决工作生活中一切非游戏的问题。游戏化本质上是一种方法，一种思维方式，它可以应用于任何领域。如今，游戏化已经成为一种商业现象，现在每年世界上至少有十几种游戏化的研讨会，这是一个商业实践和学术思想都蓬勃成长的领域。国内对游戏化的了解始于2012年末，《游戏改变世界》中文版出版之后。笔者曾有幸在出版社湛卢文化的讲台上将McGonigal以外的游戏化介绍给听众，并见证了这几年国内从教育者到开发团队等等对游戏化潮流的逐渐觉醒。

如果以上的定义略显枯燥，还不能让你清楚了解什么是游戏化，不妨举个实例。比如以百度贴吧为例。早年的贴吧用户都记得，那时的贴吧不能上传图片，没有积分等级，所以许多人连注册账号的冲动都没有，直接用IP发贴。然而现在的贴吧有了签到积分系统，用户在吧内发贴会得到经验，经验上升则会升级提升吧内排名，连续签到还可以得到徽章。贴吧的社交生活已经全面游戏化。而游戏化的结果就是贴吧用户数量与用户粘性急速上升，将原本

一些论坛的用户大量吸引到贴吧系统之内。事实上将论坛等社交平台游戏化早已让网民习以为常，只要在平台的基础上加上点数（Points）、徽章/成就（Badges）、等级(Levels)即PBL系统，就是最简单的游戏模式。最成功的游戏化社交平台当然是QQ，不信你可以打开自己的QQ信息界面，看看你已经有几个“太阳”，再看看你已经点亮了多少图标，那些图标就是成就系统。如今大部分国产软件都学习QQ将自己游戏化，金山、迅雷、360等软件都有一整套PBL系统，刺激用户使用它们的产品，这与它们本身是不是一家游戏公司，有没有游戏产品研发运营并没有直接关系。而事实也证明，哪怕是这种最机械最简单的游戏化也是具有非常大的商业价值的。

现在欧美所提的游戏化，除去商业的游戏化以外，主要是社会的游戏化，也就是游戏的要素在社会领域的再次运用。许多学科的理论都能为社会的游戏化提供支持。教育领域就有不少教育专家联合游戏设计师，根据教育学理论以及教育模式和经验，主要针对孩子们设计一些“严肃游戏”（Serious Games）。

在游戏化业界，目前最流行的理论就是心流理论，但是这种理论本身延续了行为主义的传统，对游戏和对玩家的理解都十分机械。以心流理论作为游戏化指导的设计师特别容易陷入游戏＝上瘾机制的怪圈，进而制造出生硬的游戏与糟糕的体验。

心流体验（Flow Experience）是消费体验理论中引用最多的概念之一。有人将心流体验定义为个体完全投入某种活动的整体感觉，当个体处于心流体验状态时，他们完全被所做的事深深吸引，心情非常愉快并且感觉时间过得很快。

心流理论对于改善一些本来很枯燥的领域是件好事，比如《游戏改变世界》提到的各种实境游戏就都是以游戏化的形式对各种NGO活动加以再包装。游戏化在教育领域也很活跃，国外有一些专门针对中小学教师的游戏化培训项目。笔者也曾利用游戏化的手段教过对外汉语，为北航设计系将色彩构成课进行设计，以及探索以游戏化进行历史教育。

社会游戏化为何不好玩

业界现在最流行的社会游戏化是照搬游戏的系统，把游戏的壳套在你的主题活动上，并不是真正的游戏化。《游戏改变世界》的作者McGonigal就很擅长这种停留在表皮的游戏化，书中几乎所有的游戏化行为都可以总结为下图的公式：游戏＝活动本身＋故事背景/规则限定＋记分系统。可以称这种游戏化为套皮式游戏化。

套皮式游戏化系统造成的一个严重后果，是它强化了人们对游戏＝上瘾机制的错误认识。正如前文所述，目前游戏化界占主导地位的心流理论的支持，使得一系列非玩家的所谓“专业人士”有了不理解游戏也可以设计游戏的理论工具。尽管真正的玩家都明白他们所爱的游戏与其说是一台机器，不如说是一个有机体，或者一个朋友。但心流理论将游戏视为一系列元素的机械组合，这些元素每一个都会对宛如一张白纸的玩家产生刺激。玩家如同木偶，或者巴普洛夫实验中的“小汪汪”，会机械地对一切刺激做出设计师预想的反应。饥饿游戏（HUNGER GAMES）中游戏设计师所控制的世界，或是詹姆斯•冈恩的《快乐制造者》中被快乐心理学家（书中的快乐心理学酷似McGonigal所提倡的积极心理学）控制的世界，都是这种机械的游戏化可能产生的恐怖后果。一个将人视作被动、消极的社会机器零件的社会，与《1984》中老大哥控制的世界一样抹消了人性，而又比老大哥的世界更为糟糕。老大哥至少只是安排一切，人们还有一些做出反应的自由；这种机械的游戏化世界连玩家的反应都一一预测计算，生活在这种世界中的人，最好的处境也只有像道格拉斯一样逃亡。

就算不谈那么极端的状况，现实中也有许多游戏开发者主动或被迫地拥抱这种机械的游戏论，进而从那些生命周期不到3个月的游戏中辐射出更糟

McGonigal的游戏公式

活动本身＋故事背景/规则限定＋记分系统

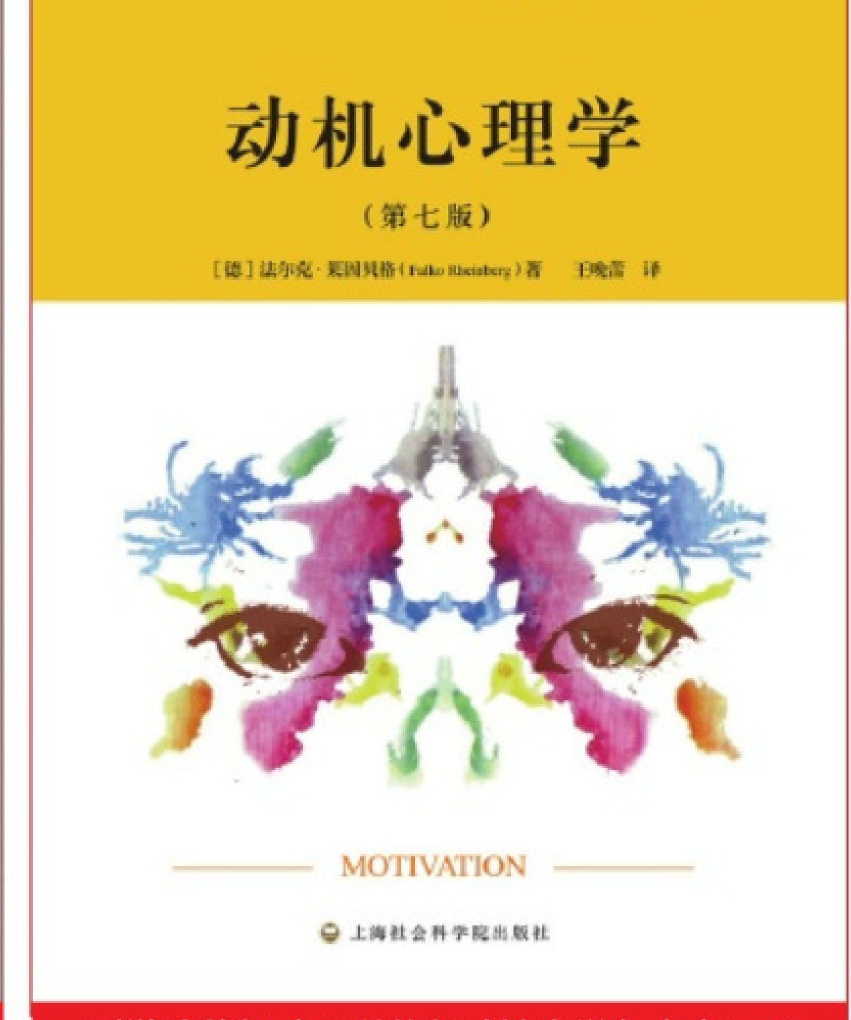
超好＝脑震荡复建训练＋吸血鬼猎人故事背景＋记分系统

没有石油的世界＝“如果...怎么样”提案＋石油危机的背景＋记分系统

活力＝给老人院打电话＋10分钟内、限定问题＋记分系统

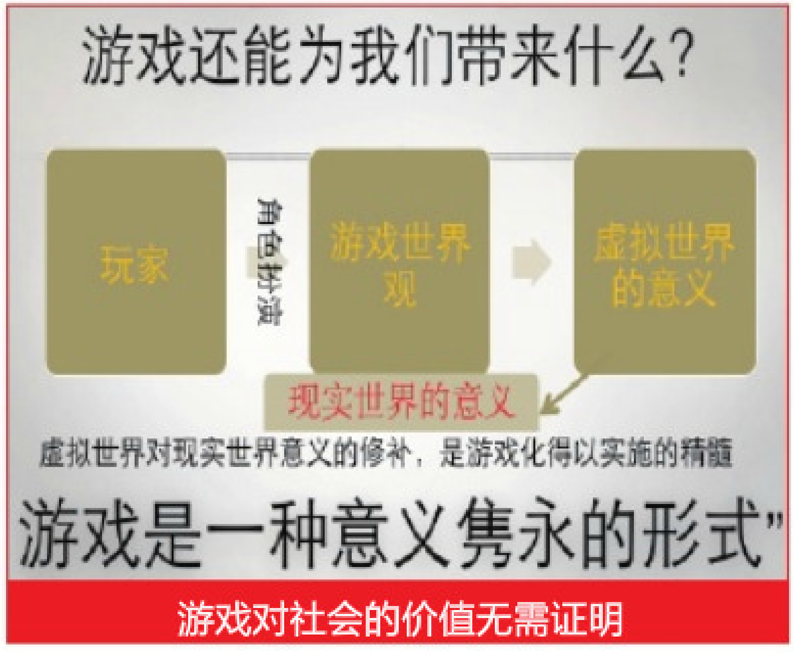
召唤＝世界问题（粮食安全、动力转换等，以任务形态出现）＋秘密社会创新者背景＋记分系统

McGonigal的游戏化公式



对游戏的解读可以从各种社会学角度来展开


香港教育界推荐的游戏《农场狂想曲》



游戏对社会的价值无需证明

糕的套皮式游戏化。这种系统由于特别适合流水线式的作业方式，且简单、轻松、易复制，方便所有对游戏一知半解的社会人士执行。正如前面的分析，这套系统虽然方便制作，却很难真正影响玩家。而这只是套皮式游戏化的弊病之一。

此外，套皮游戏还存在一个根本的问题，它假设游戏要对社会作出积极影响，就必须要有用，而没有考虑过游戏本身对人的吸引力也许正在于对“有没有用”这件事的超越。人们玩游戏，正是因为游戏没那么功利化，在游戏中享受乐趣不受功利性的束缚。而无论是PBL系统还是McGonigal 的游戏，都是功利化的游戏，其中没有乐趣的容身之地，更没有意义存在的空间，尽管这两者才是人们玩游戏、并被吸引而自发投入时间的内在原因。

这种套皮式游戏化的后果，首先是游戏化方案难以执行与不可持续。从商业的游戏化实践来说，开发商引入游戏的PBL元素之后，往往会发现其用户并没有因为有了等级、徽章就对产品产生粘性，玩家的行为也没有得到改变。360安全卫士引入了等级、徽章和任务，但这些游戏元素并不能让一个本来没有杀毒习惯的玩家天天杀毒，而有杀毒习惯的玩家无论有没有PBL系统都还会开机杀毒。

从社会领域的游戏化实践来说，尽管其设计者付出了巨大的时间成本，但这些游戏从未超出实验对象的小群体广泛流行起来。McGonigal的得意之作The World Without Oil只有1700位玩家。Superstruct游戏所吸引的玩家数量是8297人。2010年开始运营的Evoke是最成功的，迄今为止的玩家人数是20022人。这个数字可能还不够一个具有中国特色的圈钱网游公测人数的零头。这个问题并不局限于这里提到的3款游戏。香港教育界推出的《农场狂想曲》作为一款以教育目的制作的网络游戏，属于香港初中学生浸入式学习计划的一部分，力图“通过地理、经济、生物、科技知识来培养学生解决难题、批判性思考及合作能力等高阶思维技巧”。其制作小组并非专业游戏制作机构，而是下辖于香港中文大学资讯科技教育促进中心的一个独立机构。这款超复杂版“开心农场”的游戏曾在全港中学推行，并组织比赛，甚至还成为了北大的科学探究课程，可以算是教育游戏里十分成功的案例了。但是即使是这个游戏，最大同时在线人数也从未超过2000人。

以上讨论也许可以来回答一个问题：为什么玩家宁愿花时间在“没有用”的游戏上，而“有用”的游戏却乏人问津？出于“有用”而设计游戏本身就违背了游戏的本质。游戏化的发展方向不该是创造没有人玩的“有用”游戏，而是创造好玩的游戏。如果游戏“不好玩”那么根本没有必要游戏化。

好玩才是最重要

套皮式的游戏化做法需要被扬弃。游戏对于人的强烈吸引力不能用积极心理学来简单描述，游戏也不能被理解成单纯的机制与刺激。更恰当的做法，也许是将游戏理解为一种新媒体。笔者认为，游戏作为媒介的根本特征是模拟性和交互性，而其对玩家的持续吸引力则是由于玩家在游戏时能感受到乐趣。这种乐趣有时候来源于游戏机制，但玩家感受到乐趣并不完全因为生物欲望得到了满足。我们反复在《超级马里奥》中将怪物踩在脚下，在Flappy Bird中操纵小鸟避过管子，在《连连看》中把相同颜色的物体消除，在Minecraft中建造世界，在《块魂》中把世界像垃圾一样粘成一坨，在《魔兽世界》中击杀Boss，在《逆转裁判》中逼问证人，在《动物之森》中给动物写信或是在“老滚”中冒险……这些多样化的游戏行为绝不只是因为我们有冲动要发泄。这些貌似毫无关联的行动能使我们感受到乐趣，根本原因正是因为在游戏中我们的行为能够造成改变。换言之，我们在各种游戏中感受到的乐趣，主要来自于在这些游戏中，我们的行动有意义。

这种意义能够实现，是因为游戏的根本特征——互动性鼓励玩家行动，并通过行动改变游戏世界。这种对玩家自发性的鼓励造就了一种更平等、参与性更强的文化。尼尔•伯茨曼的媒介理论使我们能够预测，在理想的游戏环境下，游戏的媒介特点应当能够导向更平等、更自由、个人行为更有意义的人人互相关联的世界。

游戏化能够实现，正是因为游戏的这种根本特点：这种从游戏中产生的虚拟世界的意义，可以通过移情作用反哺现实，使玩家能够实现性格的塑造和自我成长，从而使玩家在现实中也能感受到这种意义带来的积极作用。

虚拟世界能够对现实世界造成意义的过程，可以通过马克思的劳动——交换创造价值理论来理解。玩家在游戏中付出了劳动，通过游戏中的商业行为和游戏的奖励系统实现了游戏内物质和货币的交换，因此就可以认可其创造了价值。创造价值赋予了玩家在游戏中的行为以经济上的意义，从而使玩家在虚拟世界的行动也能造成现实的结果。

哲学家田松对于工业文明的批判，特别是机械自然观的批判，能够解释游戏等虚拟世界的意义能够如何，又为何能修补现实。田教授指出，工业文明的基础是还原论、机械论、决定论。工业化使效率成为第一选择，而万物渴求的效率和功能正是工业文明插入我们头脑的利剑。这三论一起塑造出日益功利化、意义失落、人与自然、人与自身、人与其同类的关系都受到割裂的现实。工业文明的特点也是造成游戏化向功利性方向发展的根本原因。而游戏等虚拟

世界所展示和创造的，其实是万物互相联系，彼此依存的世界，这个世界在工业文明之前曾经繁盛过：其精神遗存被我们称作古典精神。正是这个世界使得我们的一举一动都有意义。这一意义深藏于我们的生物本性与集体无意识中，通过游戏等虚拟世界表现出来，使我们感动至深。

虚拟世界与荣格派集体无意识理论的关联，由Bettelheim在其对奇幻与童话的论述中阐明。他指出，幻想文学创造出一种白日梦，在其中我们沟通潜意识和意识，利用集体无意识的智慧解决个人的内在矛盾，从而使了解意义的能力得到发展。荣格派的童话分析学派以童话的精神力量和其对患者的引导和激励作用出发，讲述了利用童话进行心理治疗的方式。实际上，它的本质仍是通过移情过程起作用的机制，如果利用游戏来做的话，也许效果会更好。游戏的模拟性特征使玩家能不止像在作为书本媒介的奇幻、神话、童话中那样通过想象来做白日梦，更能通过操纵虚拟形象做出行动来实践白日梦。不管怎样，由于对图像和集体潜意识的深入理解，荣格学派的理论对于游戏研究的支持几乎是源生性的了。

Desmond Morris的人类三部曲则帮助我们从生物学的角度理解游戏的意义。对于Morris来说，游戏的本质是一种探索，是一种镌刻于我们生物本性的属性。如果和Huzinga的游戏铸造文化论结合起来理解，就是在游戏中我们学习行为方式、建构社群、进行交流、尝试，这些尝试一点点累积起来，就形成了文明。

这种对于游戏本质的新观点，能够使我们看到以前所忽略的游戏的巨大的潜在价值，也使游戏化成为可能。回到前面的问题，为什么“有用”的游戏不受欢迎？答案也许非常简单：因为有用本来就不是游戏的根本属性。游戏的本质是玩，是有趣，是玩家的主动性，而不是强迫教育。人们可以通过一场令人投入的好玩游戏学到东西，从而达到教育的目的；但作为一种互动性媒介，游戏无法只为了非乐趣的填鸭式（或者洗脑式）目的而存在。即使人们开发游戏时抱着实用主义的念头，玩家毕竟不是机器，在与游戏互动的过程中如果无法感受到乐趣或者成长，这个游戏就会被放弃。为了实用目的而开发，并且存活至今的游戏，往往本身都兼具乐趣、平等与成长的机会。

不仅电子游戏是这样，各种运动和现实中的游戏同样如此。无论是让全世界成千万人如痴如醉的足球和篮球，流传数代而不衰的掷色子、扑克牌、老鹰捉小鸡、捉迷藏、拔根儿，都是为了实用的目的而设计，但保证了玩家有平等竞争的空间、公开的规则、有选择行动和战略的自由，并且在游戏进行的过程中，能够感受到乐趣。此外，设计游戏时所怀抱的功利性目的，往往会在游戏流传的过程中被玩家放弃。沙盘游戏是德国人为了提高储君的战略素养而设计出来的，但最后流传下来的却是教育成分被砍掉的纯娱乐的“龙与地下城”等等桌面游戏。

人作为一种灵长目生物，保存着动物性。反映到本文的话题上，就是人不可能永远为了严肃的目的而努力。在我们灵长目其他伙伴的生活中，一天中的绝大部分时间都在玩耍，而正是通过和其他伙伴的追跑打闹，小灵长崽子们才能学会所在族群的社会结构、交流方式、行为准则。作为食物采集者的原始人类一天只需工作两个小时，其余时间都花在和其他伙伴一起消磨时间——玩耍上。由这些祖先延伸出的现代智人——也就是我们——不具有一天24小时严肃的基因。我们需要玩耍，需要游戏，需要娱乐，需要从白天令人疲惫的严肃工作或者学习中喘口气。正如前文引用的Huzinga所述，人本质上是游戏的人，而人类文明也是在游戏中，并作为游戏展开的。通过游戏来学习，来增强社会性，来体验艺术性，应该是一个自然而然的过程。不管你玩的是《中国麻将》《三国杀》《星际争霸》“暗黑”还是《魔兽世界》，只要你玩得开心玩得投入，你都能学到能够应用于现实生活的种种技巧。

狩猎–采集时代V.S.魔兽世界

狩猎–采集时代人能做的：

- 探索周边环境
- 采集蔬果
- 打猎（个人/团体）
- 和家人相处
- 制造生活用品
- 经商

魔兽世界中玩家做的：

- 开地图
- 采集草药、矿石
- 打怪（SOLO/组队）
- 社交系统
- 生活技能：炼金、裁缝
- 拍卖行

有故事的工作/冒险 → 做任务！

许多游戏的设计与现实对应

作为一种媒介，游戏承载了文化的传播

结语

在这趟游戏化之旅中，我们重新定义和理解了游戏和游戏的本质，介绍了游戏化产生的具体源流。无论你是否打算成为游戏化设计师，游戏化都提供了一种方式，使你可以用另一种方式接触你爱的游戏。从此以后，如果再出现陶宏开和杨永信，你可以不用再声泪俱下地试图以情动人，也可以不用再站在弱势地位面对占据舆论高地的那些“砖家”。游戏化就是你的武器。它以在现实中发挥作用的有效性、巨大的商业潜力和积极的社会作用，不言自明地展示了你所热爱的游戏所潜藏的能量，反击那些“玩物丧志”“游戏上瘾”的“砖家言论”。

此外，游戏化真的可以让你的生活变得更富有创意、更有效率也更愉快。在单纯地消费了游戏的乐趣之后，让它在更深的层次为你的生活和工作服务。肯定游戏对精神生活的影响和价值，可以使你逐渐成为更好的人，使你与游戏的关系更健康，也能使你身边的人更包容你对游戏的热爱。毕竟，生活在虚拟世界中固然美好而有成就感，现实同样很棒，更超乎想象。

保持你的玩家之心，享受游戏给你带来的乐趣和感动，但不要忘记张开你的游戏化设计师之眼，思考游戏中哪些机制或者创意可以在现实生活中为你所用。时刻记住你所热爱的游戏不仅是二次元的，也可以是三次元的——然后放手去在三次元世界中实现它。

我们的未来，一定是游戏化的。P

特别策划

青春祭礼
纪念那些曾经的伙伴

■策划 本刊编辑部

不知不觉间，我们的刊物已经走过了青春期，甚至开始迈向20岁这个很有纪念意义的年龄。在我们走过的路上，在我们的身边，很多陪伴我们少年与青春的名字，已经消失在了历史中，其中有不少曾经如雷贯耳，甚至开创时代的公司、品牌或人物，在清明的祭礼中，让我们举杯，怀念这些曾陪我们成长的伙伴们。

导读

P19 “旧”时代的背影——退场的PC界巨星们
有新生就有毁灭，有高潮便有轮回，曾经辉煌无比的PC产品亦如是。

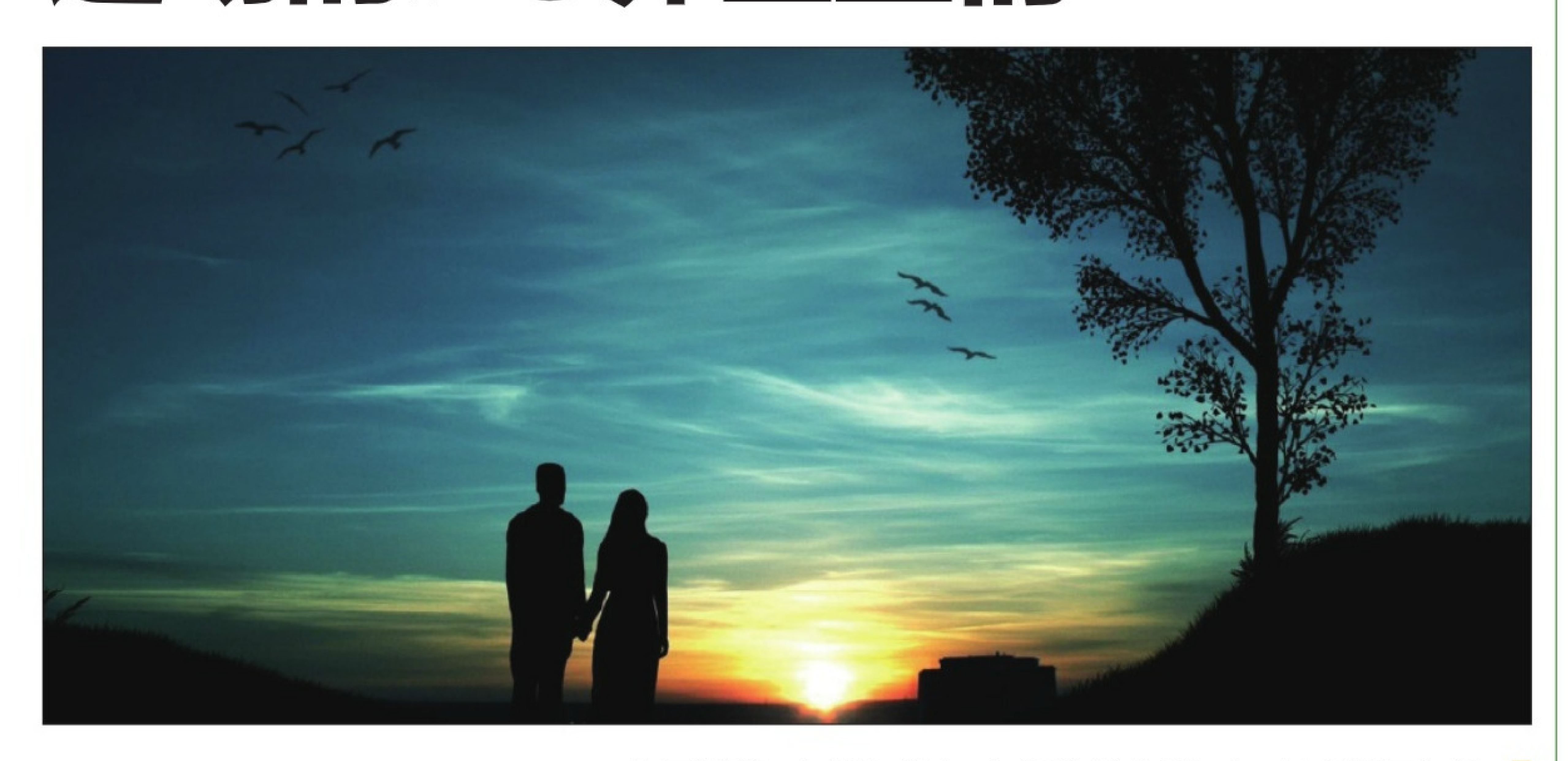
P23 残酷的新世纪——变幻的数码市场
数码市场虽然年轻，但却异常残酷，短短的时间内就有无数先驱甚至奠基者倒下。

P28 消失在数字空间——昔日佳侣随风去
哪些早期个人电脑的灵魂所在，带给我们无数快乐的软件大都已经从现在的生活中消失。

P31 落潮秀——那些留在记忆中的电脑刊物
电脑游戏杂志已经风光不再，但我仍然时不时怀念起学生时代在课桌下悄悄传阅的场景。

P35 物是人非——风云人物江湖老
虽然很多数字英雄的名字已经从我们的视野中消失，但却依然影响着现在的IT业界。

“旧”时代的背影
退场的PC界巨星们



■四川 土八哥

花开花落，云卷云舒。有新生就有毁灭，有高潮便有轮回，对于PC产品亦如是。消亡并不可怕，能让路人或后来者偶尔忆起曾经的身影乃至光芒，便是最大的价值。

Trident，悄然退场

对于现在的90后读者来说，Trident绝对是一个陌生的名字。但对于国内第一代PC DIY玩家来说，Trident 8900/9000/9680/9685/9750/9850/9880这些熟悉的字符还潜藏在记忆的某个深处，偶尔窜出来撩动一下青春的神经。

Trident的中文名字叫“泰鼎”，该公司1987年在美国硅谷创立，是世界知名的多媒体芯片设计公司。Trident之所以能在当时能一炮打红，甚至显赫一时，最主要的取胜之道还在于机遇——在合适的时间推出了合适的产品。当时恰逢PC由黑白时代向彩色时代进化，所谓的“伪彩”时代向“真彩”时代转变之时，Trident推出的8900/9000显卡（那时叫视频加速卡）成为兼容机市场上炙手可热的具备彩色显示能力的产品（图1），虽然它们只有512KB/1MB显存，但玩家可以在显卡预留的直列插座上插上合适的“显存”进行容量扩充。虽然从今天来看，其性能很弱，但它却是ISA显卡时代当之无愧的统治者。

而后出现的9680/9750/9850等Trident显卡更是由于能在低分辨率下支持真彩色显示，而被冠以“彩霸卡”的称号。Trident 9750/9850是将很多DIY玩家第一次带入多媒体时代的“先辈”，虽然该卡只能够部分支持硬件Direct3D加速，但其出色的VCD软解压能力，至今仍让很多玩家怀念。9880可以说是Trident最后一款有较大影响力的产品，虽然它当时曾一度淹没在Voodoo及TNT的光芒下，但如今回头去看，其表现还算不错。作为面向低端市场的显示核心，它采用AGP 2X接口，支持8MB的SGRAM显存、支持DirectX 6.0，集成了DVD和AC3解码技术，并且提供TV-OUT接口。凭借出色的性价比，它一度在低端显卡市场上很受欢迎，并被VIA集成在了MVP4等整合芯片组中。

当然，作为2D时代的王者之一，Trident还是未能跟上3D时代的步伐，随着以NVIDIA、ATI为代表的新一代GPU/VPU图形处理器的上市，Trident在后期虽然也推出过数款兼顾3D性能的产品，但始终与当时主流产品3D性能差距较大，2003年Trident显卡芯片设计部门被SIS收购，收购后改名为XGI（不久XGI又被ATI收购，最后ATI被AMD所购），悄然淡出3D显卡市场，专注于研发及推



■泰鼎视频加速芯片在486时代很流行


■S3公司推出的S3 Virge/DX及GX等产品曾被玩家津津乐道


■Voodoo2是当时每一位玩家都梦寐以求的显卡


■单显卡多芯片并联难以控制功耗和成本


■“幻日”让Matrox的希望成为幻影

广数字电视和数字多媒体的SOC解决方案。

S3，既生瑜何生亮

美国S3公司是上世纪九十年代和Trident持续争霸的王者之一，一度成为世界上最大的图形、影像及多媒体加速器供应商。Trio64v+（S3 765）是S3公司推出的2D显卡时期最经典的代表作，它最高支持2MB EDO显存，支持1024×768的分辨率，支持最高32位真彩色，在Pentium年代它凭借出色的软解压性能和快速的2D性能成为当时的2D显卡的性价比首选之一，其后所谓的2.5D显卡S3 Virge/DX及GX（图2），也曾广受玩家欢迎。

同Trident一样，进入3D时代后，S3推出的Savage 3D及Savage 4是S3显卡最后的光辉。Savage 3D（野人）应用了不少出色的技术，有些甚至成为后来的业界标准，但BUG丛生的驱动让其饱受非议，在VOODOO、TNT/TNT2面前只能英雄气短。但在那个强豪辈出的年代，S3也还算混得不错，一度还将著名声卡厂商帝盟整合入囊中。

S3公司推出Savage 2000显卡之时，恰逢GeForce256系列显卡横扫江湖。虽然规格参数相当不错，但S3公司仍未能在这一代作品中解决广受诟病的驱动兼容问题，面对如日中天的NVIDIA和ATI只有慨叹命运多舛。2000年4月VIA（威盛电子）正式对外界宣布，S3将转移该公司绘图芯片部门至新成立的VIA-S3合资公司，宣告了S3时代的终结，虽然在这之后VIA在推出的整合主板芯片组中仍集成了S3的图形芯片，但S3已从一个曾经光芒万丈的绘图芯片供应者转型至默默无闻的面向家庭的数字媒体公司和互联网公司。

3dfx，耀眼的流星

1995年11月6日，人类历史上最具开拓性的3D卡Voodoo（巫毒）横空出世，一举成为当时世界上市场占有率最高的3D芯片，市场份额曾高达85%。采用0.5微米工艺的Voodoo是一块纯3D加速芯片，拥有每秒4500万的像素填充率，每秒100万个多边形的生成能力，支持双线过滤，板载4MB显存。Voodoo采用加速子卡形式，需配合主卡的2D显示功能使用，这样让早期的3D芯片可以更关注3D处理，在相同的开发和制造成本下，提供更佳的3D性能。“能实现让人眼花缭乱的3D效果”。正是Voodoo的成功，把电脑用户首次带入“3D的世界”，促使PC显卡真正全面的跨入了全新的3D阶段。

Voodoo的生产商3dfx是一家专门研发与生产显卡与3D芯片的公司，于1994年创立。该公司在上个世纪九十年代至本世纪初一直是显卡芯片的领导者，旗下的3D加速卡以及显卡的性能都是当时业界顶尖的水平，以免费授权的专用应用程序接口“Glide”诱惑众多游戏厂商进行相应开发，催生了“雷神之锤”“古墓丽影”“极品飞车”等经典游戏。

把3dfx推向巅峰的就是1997年11月发布的Voodoo 2（图3），Voodoo 2依然是一款纯3D加速卡，不具备2D显示功能。Voodoo 2的时钟频率由Voodoo的50MHz一下提高到90MHz，显存数量也从Voodoo的4MB一下扩充到了8MB或12MB，并首次采用了“单周期双纹理”技术，Voodoo2在相同时钟周期内能能比Voodoo多处理一倍的数据，使性能得到成倍的提升。Voodoo 2还支持SLI技术，同时连接两块Voodoo 2可取得3D性能倍增的效果。1998年1月，3Dfx首次推出了2D/3D二合一的加速卡，并起名为Banshee（女妖），有着很好的2D/3D性能且游戏兼容性良好，加上一定的超频能力，在市场上也取得了不错的成绩。

但世事无常，在即将进入21世纪时，带领个人电脑用户进入3D时代的3dfx却开始日薄西山。造成3dfx“暴毙”的原因主要有三，首先是花巨资收购了当时与Diamond齐名的板卡制造厂商STB，妄图从一家芯片厂商走上芯片提供商+自主经营品牌显卡的兼顾路线，不仅没能如鱼得水，还把自己原先的板卡厂商盟友推给了竞争对手。其次是江郎才尽，面对强势的TNT2，3dfx试图用唯一的核心VSA-100以增加并联数量的方式发展显卡，VSA-100芯片采用0.25微米的制造工艺，集成了140万个晶体管，运行频率为166MHz，最高支持64MB显存，每颗成本和功耗都不低，多颗并联的显卡可想而知（图4）。最后是树敌微软，对已经逐渐成为业界标准的Direct 3D支持不好。

2000年底，已被玩家抛弃的3dfx在一场与NVIDIA的官司中败诉，被NVIDIA仅仅以7000万美元和100万美元的股票收购，并在2002年年底破产。

一个曾经无敌般存在的芯片厂商最终倒下，而这一让玩家震惊的并购案并非群雄争霸时代的大结局，在这个时期，几乎所有的上世纪九十年代曾有影响力的显示芯片厂商都在短短的几年

间倒下或离去——STMicro（意法半导体）因为产品的失败而宣布退出个人电脑图形领域，3DLabs（旗下的Wildcat及Oxygen系列专业显卡在相当长的一个时期里都是图形工作站的首选之一）被创新收购，在PC显卡领域昙花一现的PowerVR黯然败走，以完美画质称世的Matrox（迈创，代表作G400）也不再关注个人电脑市场而转向了专业领域（上页图5），推出了SIS6326一举成名的SIS（矽统）不再推出自有品牌的3D芯片并剥离了图形部门。

ATI，光芒永在

无论是S3还是Trident、3dfx、Matrox都倒下得太快，这也就间接的让3D显卡市场成为老牌新生的ATI（中文名“冶天”）和新秀NVIDIA双强争雄的战场。在与NVIDIA近20年的市场搏杀中，ATI可谓经典产品辈出，也正是由于它和NVIDIA的双雄争霸，才促进了显卡市场的快速发展，造就了如今显示技术无与伦比的真实效果。

ATI公司成立于1985年8月20日，同年10月它使用ASIC技术开发出了它的第一款图形芯片和图形卡。1996年ATI成为第一家将TV卡附加到显示卡的公司（图6）。2000年ATI推出了延续到今天的Radeon系列产品，并一直在争夺世界上最强图形处理器的位置。

此后ATI重拳频出。2001年8月发布的Radeon 8500是第一款完全支持DirectX 8.1规格的产品。2002年的Radeon 9700 Pro，率先实现DirectX 9.0硬件级支持，拥有256Bit显存位宽，让ATI第一次实现了对NVIDIA的超越。当然，同时代的高性价比显卡Radeon 9550（图7）更让我们怀念，其余威甚至影响到今天的中低端显卡市场。

2006年7月24日，ATI被AMD公司以54亿美元巨资收购，AMD-ATI相继推出了HD 3000、4000、5000系列显示芯片。2010年8月，在发布Radeon HD 6000系列显卡的同时，AMD宣布放弃ATI品牌，将一切都统一划归到AMD品牌之下。

ATI这一品牌虽然消失了，但在AMD的麾下，其技术、品牌对业界的潜在影响力仍发挥着作用，很多用户会经常不自觉地将AMD显卡称为ATI显卡，而且巧合的是，由于AMD和ATI“同姓”，也让“A卡”这一“品牌”永存。

康柏，王者不再归来

惠普的一半是康柏（Compaq），但这已经被目前的大多数用户忘记了。对于惠普，很多读者都耳熟能详，但对于康柏，估计很多新读者就知之不多了。其实，康柏曾经是一家规模和名气可比肩惠普的PC公司。康柏电脑1982年创立于美国，它的第一桶金来自一款兼容IBM PC的便携个人电脑，是个具有9英寸黑白屏幕，两个大软盘，重达20kg的大家伙。这款堪称当今笔记本电脑的始祖的便携电脑当时售价是3590美元。尽管它不是世界上的第一种便携型电脑，但却是第一种获IBM承认的与之兼容的个人电脑。这款电脑第一年就卖出了53000台，让康柏1984年收入达1.112亿美元，1985年年收入达3.29亿美元，1986年收入突破5亿美元，连续创造了美国商业零售纪录，让康柏一战成名，同时也让康柏进入了全球财富500强。

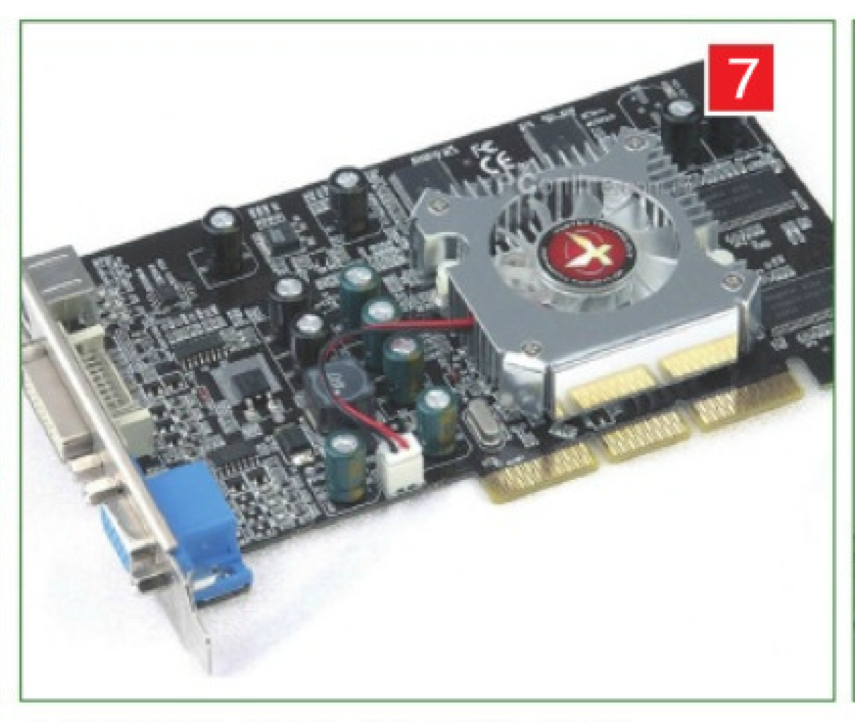
奠定康柏在行业内重要位置的事件发生在1987年，在这一年，在IBM错估形势，拒绝在家用领域推出386电脑的情况下，康柏与英特尔公司紧密合作，率先推出了世界第一台采用由英特尔80386处理器的桌上型电脑（图8），让康柏红透半边天。1995年，康柏的PC事业达到顶峰，取得全球范围内第一大PC市场份额。1998年6月，康柏又收购了数字设备公司（DEC），这使康柏公司在微型电脑和电脑服务器市场的地位更加巩固，也让它的信心爆棚。

人无远虑必有近忧，康柏电脑最初的市场目标是：比IBM电脑更精巧，更廉价。但是随着时间的推移，这样的目标并没有达到，康柏电脑不仅愈卖愈贵，而且制造成本也日益高昂，让它在2000年时退居为位于IBM和惠普之后的全球第三大PC公司，日子也越来越不好过。

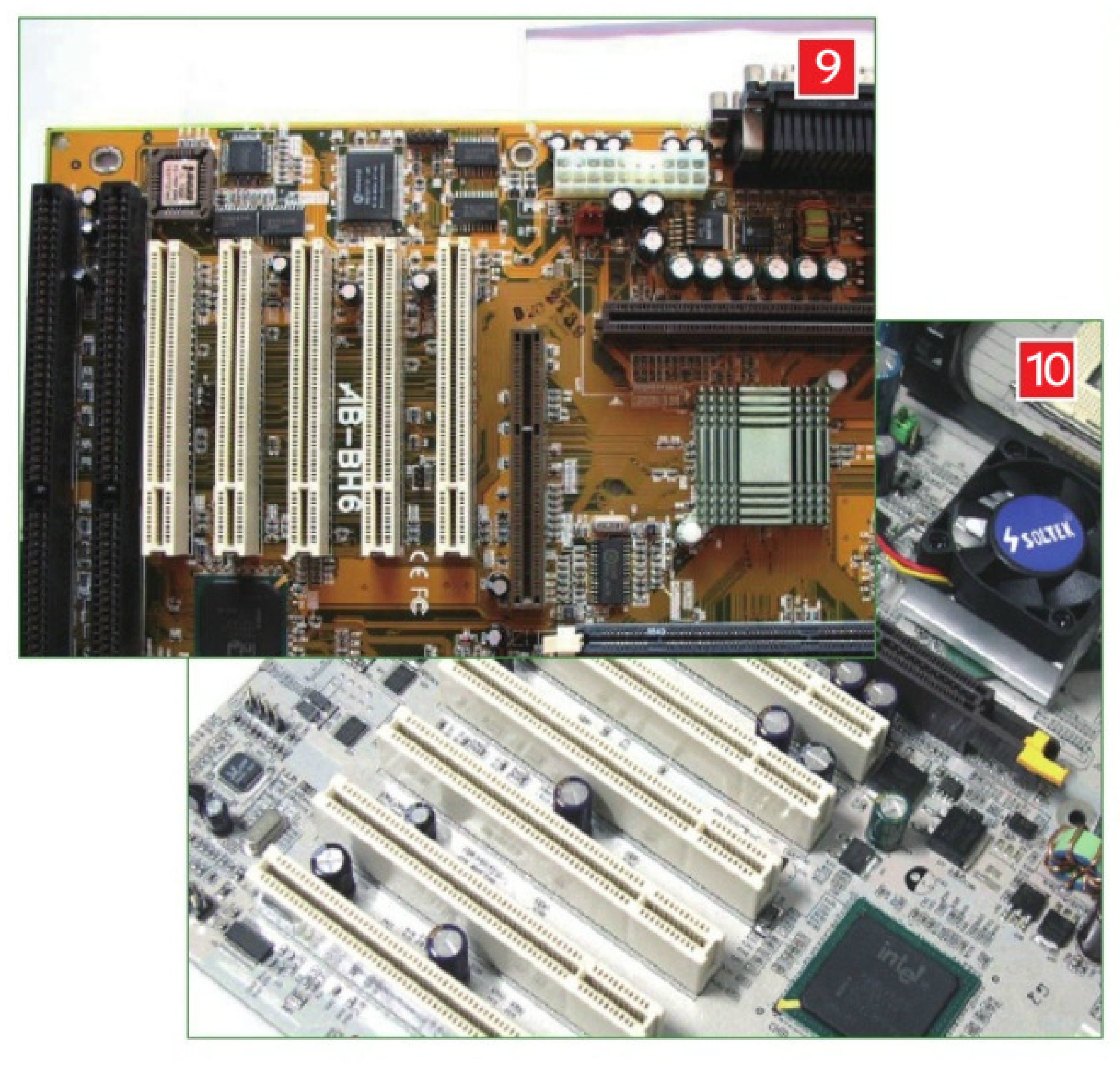
2002年9月3日，世界排名第二的计算机制造商美国惠普公司突然宣布收购世界第三大计算机制造商美国康柏计算机公司，收购金额约为250亿美元。两者合并的目的除了业务重合外，最重要的目标还是IBM，2002财年惠普的销售额为470亿美元，康柏为400亿美元。雄踞世界首位的IBM在2000年的销售额为900亿美元。惠普与康柏合二为一后，根据粗略计算二者的年销售额将达到870亿美元，将成为规模直逼IBM的计算机制造巨人，将IBM踩在脚下一直以来都是两大公司的共同梦想。

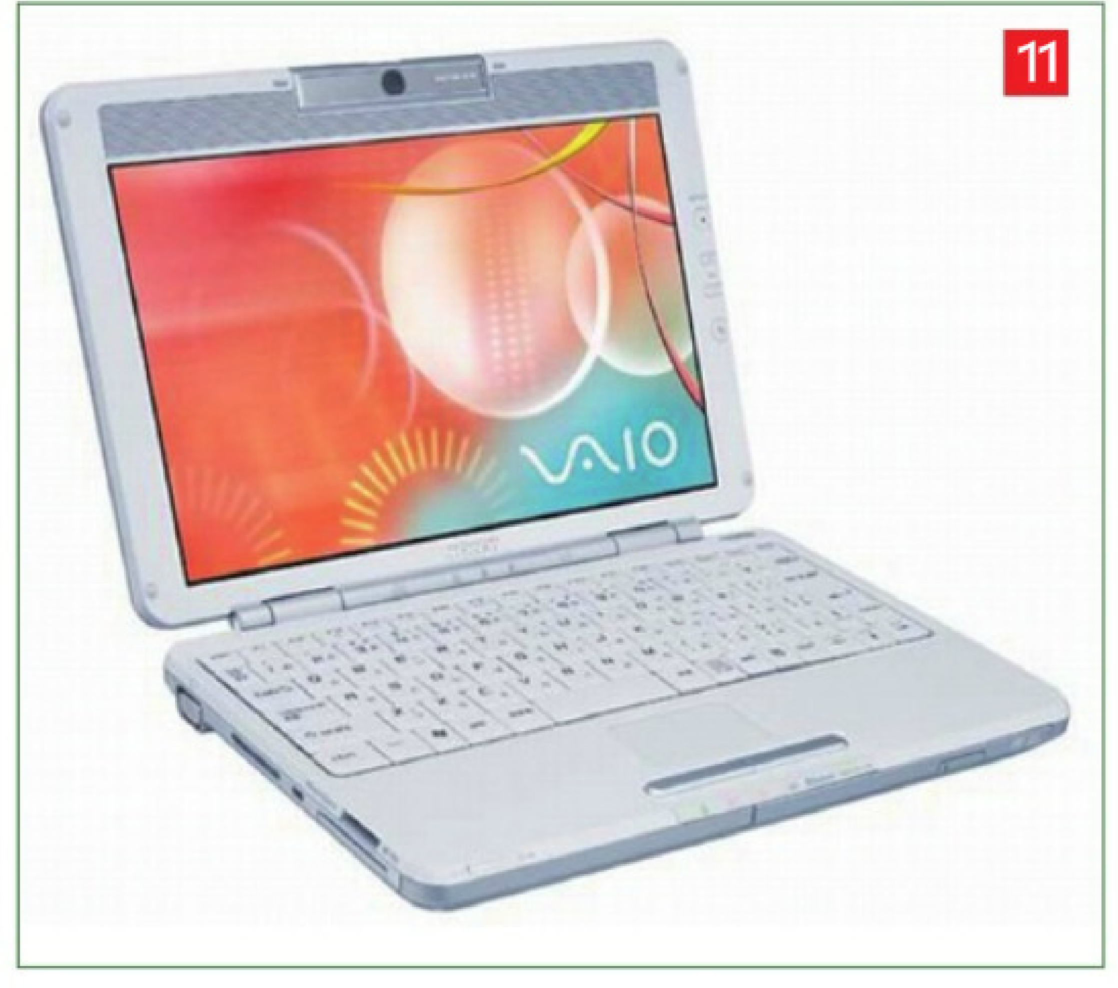
被收购后，HP并没有让康柏品牌彻底消亡，至今仍在推出Compaq系列笔记本。但逝去的东西不会再回来，就好像逝去的王者不会再归来一样。


6
■集成强劲的视频输入输出功能也是Radeon卡的亮点之一


7
■R9550显卡将性价比做到了极致


8
■康柏推出的80386电脑曾红极一时





■图9：升技开创了超频主板时代
■图10：硕泰克留给玩家的不光是美好回忆，还有甩手三年售后承诺的苍白记忆
■图11：追求“美型”的VAIO，外形大都略显女性化

升技、硕泰克，二三线板卡商的悲哀？

板卡（主板、显卡、声卡等）市场曾经非常繁荣，品牌林立。但进入21世纪后，随着竞争的加剧，丽台、佰钰、磐正、浩鑫、承启、美达（Mida）、艾尔莎……倒闭、消失、退出、重组、转行成为很多经典品牌的“主旋律”。其中，最值得怀念的非升技莫属。1989年，升技（ABIT）公司在台北成立，1991年它便成为发展最快的主板公司，1996年升技在全球首创免跳线专利技术并全面杀入内地市场，1998年升技BH6“超频王”主板（**图9**）能轻松地将赛扬300A超频至450MHz甚至600MHz主频，迅速风靡全世界，也因此一举奠定它在DIYer心目中的王者地位。2002年，升技主板出现电容爆浆事件，让它遭遇到第一次挫折，虽然此事件在DIYer留下阴影，但并没有影响到其市场销量。2004年，升技推出IS7-E主板，再度受到玩家的青睐。

2005年，升技突然传出经营不善濒临倒闭的传闻。刚进入2006年，环电（台湾地区一家知名的主板代工厂）便宣布收购升技电脑主板部门，升技成为继撼讯和丽台相继被纳入鸿海集团后，又一个著名的板卡品牌被代工厂并购掌握的实例。

在并购之初，环电也曾信心百倍的表示，欲将年出货量约200万块的升技主板的年出货量突破至1000万块，以跻身一线主板厂行列。然而事与愿违，普通消费者更多的将目光瞄向了华硕、技嘉、微星等传统的一线主板品牌，而高端DIYer对以超频旗号成功的升技主板的性价比并不感冒，再加上超频功能已经成为所有主板厂商的标配，2008年12月18日，在并购后仅一年多时间，亏损严重的升技便正式宣传倒闭。

同样“永远说再见”的还有硕泰克。硕泰克科技股份有限公司曾经是台湾地区成长最快的主流板卡制造厂商之一，自有品牌“Soltek”行销世界，同时还有选择性的承接OEM业务，号称台湾前十大专业主板厂商之一，每月为世界各地用户提供超过30万片的板卡产品。一度在2004年将产能提升到月产板卡50万片以上，并梦想在五年内成为全球前五大板卡制造商之一。然而销售渠道不畅，在“三年保修”的压力下（**图10**），硕泰克很快在2007年年初彻底退出市场，为硬件爱好者和业界留下一声叹息。

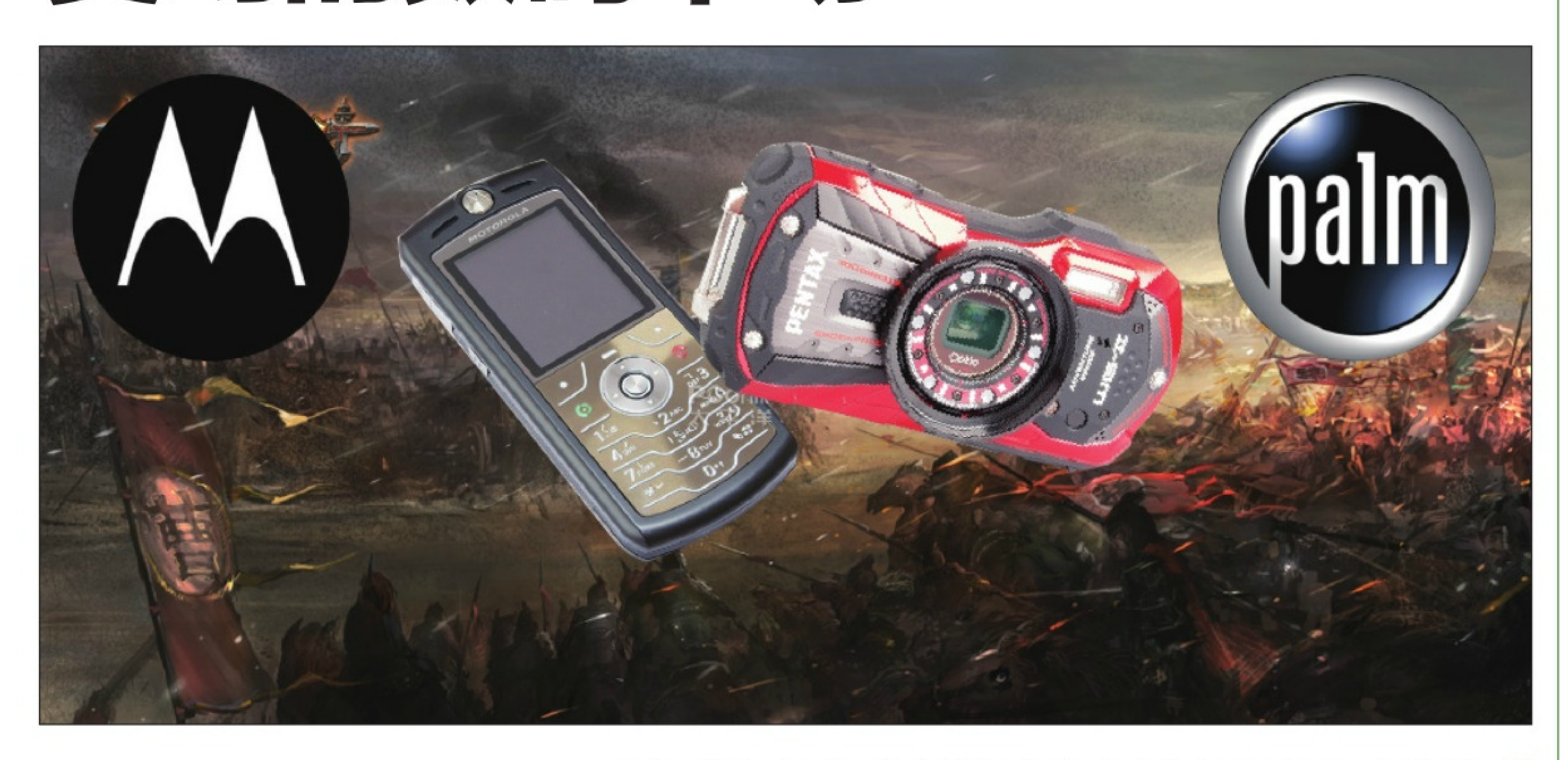
索尼PC，永别了VAIO

索尼公司是世界上民用/专业视听产品、游戏产品、通讯产品和信息技术等领域的先导之一，它在音乐、影视、计算机娱乐以及在线业务方面的成就也使其成为全球领先的个人宽带娱乐公司。索尼在1997年开始进入笔记本电脑领域，作为全球十大笔记本制造商之一，SONY始终走的是“时尚、高端”路线，并以家庭消费类的产品为主，因此外形美观、漂亮成其产品最大卖点（**图11**）。VAIO的LOGO标志有两层含义：一是代表基本的模拟和数字信号；二是代表自然同行的理念。

VAIO产品线丰富，经典机型层出不穷，广泛覆盖便携商务、炫彩时尚与家庭娱乐等领域，曾是业界时尚与科技的引领者与标杆。但随着市场竞争的加剧，近年PC产品价格普遍下跌，价格昂贵的SONY个人电脑在廉价本、超极本的冲击下开始大幅度亏损，高端形象已难以为继。2014年2月6日，索尼宣布剥离VAIO业务，VAIO品牌将由日本国内的一家投资基金JIP（Japan Industrial Partners Inc）接手运营，索尼将不再企划、设计和研发电脑产品，电脑的生产和销售也将在2014年春季新品全球上市后结束。

随着VAIO的改换门庭，标示着日系品牌在传统PC、数码产品、家电领域全面败北之势已不可扭转。在众多竞争品牌产品设计水准普遍上升，产品质量普遍提高，产品价格却不断下滑的全球消费IT竞争新趋势的今天，面对韩系和国产数码品牌的强势竞争，日系产品的步履已略显缓慢，渐露老态的日系PC和数码产品被市场所抛弃在所难免。丢弃亏损严重的传统业务，是SONY的明智选择，但对于易主的VAIO来说，究竟还能挽留住几个死忠呢？

残酷的新世纪
变幻的数码市场



■北京 袁芳
天津 半神巫妖

以手机和音乐播放器起始的数码市场异常残酷，短短的时间内就有无数先驱甚至奠基者倒下，不过只要数码产品还存在，它们就必不会被遗忘，因为没有它们就没有现在的一切。

人生如白驹过隙、来去匆匆，太多的事物随着时间而逐渐消失在我们的青春记忆中。虽然现在数码产品已经成为了生活必需品，但在年少时它们却有如奢饰品一般珍贵稀有。在智能手机、平板电脑甚至智能手环、智能手表、智能眼镜逐渐塞满了我们的背包、口袋，覆盖我们的身体时，谁还能记起当年的小灵通、柯达相机、传呼机呢？

摩托罗拉——没落贵族何时重生

现在大家只知道苹果土豪金、黑莓保时捷、Vertu等等是高端手机的代名词，但曾几何时，一句“Hello Moto”就是身份的象征。在那个功能机的时代里，人们对手机好坏并不十分看重，毕竟手机的功能也无非是打电话和发短信而已。但是美国摩托罗拉公司的手机却凭借着高端的工业设计和无与伦比的技术实力成功成为了人们心中的高端品牌，如果说现在拥有一部最新iPhone代表着高端时尚的话，那么当年摩托罗拉手机则完全代表着奢侈。

这一切皆因为摩托罗拉是一家拥有90多年历史的世界财富百强企业，其三大业务集团的实力早已经超越了一般的科技企业，尤其是移动终端事业部，对移动电话产业有着不可磨灭的贡献——1983年世界上第一部移动电话DynaTAC 8000X（图1）就是出自摩托罗拉之手。经过长达十年的研究、上亿美元的投入之后，摩托罗拉发明了这部通话时间半小时、价格3995美元的“大哥大”。虽然现在看起来它的各项参数堪称小儿科，但这部电话奠定了移动电话几乎所有的基础，也让摩托罗拉在人类科技史上永远留下了值得骄傲的印记。

功能机时代的摩托罗拉拥有无可匹敌的技术实力，也拥有业内首屈一指的工业设计能力，比如第一部小型化的手机v998，还有著名的摩托罗拉V70（图2），在现在看来都拥有不逊于苹果的



■摩托罗拉推出的早期移动电话“大哥大”



■摩托罗拉V70的工业设计至今让人称道

工业设计水平——当年拥有一部V70可要比现在拥有一部iPhone要炫目得多。如此的例子还有可以听MP3的翻盖V3浑然天成的U6、贝克汉姆代言的V8、售价16800的AURA等等，摩托罗拉那些形态各异但都独具特色的手机至今留存在大家的记忆中，尤其是在这个手机外形越来越同质化的时代，这些记忆都让人们无比怀念那个时代。

但是随着智能手机时代的来临，摩托罗拉和诺基亚、黑莓这些老牌企业一样失去了先机，过于留恋过去是它们的通病也是永远无法摆脱的痛。虽然紧急投入了安卓阵营，但摩托罗拉发现整个移动设备市场早已物是人非，“Hello Moto”也早已不再是那个高端手机的代名词了。在被谷歌收购后，摩托罗拉曾被人们寄予过厚望，但随后的事情再次刺痛了粉丝的心，谷歌似乎只关心Moto的专利而并非想制造出一款喊着“Hello Moto”的可以匹敌iPhone的手机。去年年底谷歌竟然将摩托罗拉“廉价”卖给了联想，这次我们只希望这个曾经的贵族，移动通信市场的开拓者能够活下去便罢，至于摩托罗拉的重生，它的粉丝直到今天依旧在翘首盼望着，那句经典的“Hello Moto”能否再次响起也许永远是个谜了……



■诺基亚，一个谁都曾经拥有过的品牌





■图04：微软时代的诺基亚，线条依旧硬朗

■图05：爱立信虽然不再掌握在我们手中，但是飞向了天际，图为爱立眼预警机

诺基亚与爱立信，北欧神器今何在

如果说摩托罗拉在功能机时代代表着超强的工业设计的话，那么诺基亚在那个时代就代表着坚固耐用以及海量的机型（**图3**）。笔者至今仍然记得自己拥有过的一部诺基亚8830手机，蓝色的背光在夜里仿佛星光般璀璨，而从高高的桌面上掉落摔掉了后盖电池后，组装起来继续用的情景依旧历历在目。

诺基亚是一家芬兰企业，堪称北欧国家中最著名的企业之一，有趣的是，当年与诺基亚、摩托罗拉并称三大手机品牌的爱立信也是北欧企业。1865年成立的诺基亚历经了一百多年的沧桑，转行多次。最初的诺基亚以造纸为主，后来转向了胶鞋、轮胎和电缆，最后发展成为了一家手机厂商。1996年以来，诺基亚的手机连续14年占据市场份额第一，创下了无数的记录。

诺基亚的辉煌其实一直持续到了2010年，那时的诺基亚市场份额仍旧占据了35%，但2010年诺基亚寄予厚望的Meego和塞班3系统并没有给诺基亚以新的动力，其性能和口碑全面输给了iOS和安卓系统，也正是由此开始，诺基亚开始了衰落。虽然2011年诺基亚紧急转向采用了微软的Windows Phone系统（**图4**），但同摩托罗拉、黑莓等厂商一样为时已晚，WP系统问世也不过比iOS、安卓晚了那么一两年，应用数量却始终追不上前者了。

尽管诺基亚在某种程度上是微软的同盟军，是Windows Phone市场绝对的领袖人物，但微软的支持也难以改变其市场份额一落千丈的现实，它最终于2013年9月3日被微软以71.7亿美元收购，诺基亚的时代走向了黄昏。

但无论如何，笔者敢说这个世界上大部分手机用户或早或晚都曾经拥有过一部诺基亚手机，这个被冠以“砸核桃神器”的品牌在某些意义上就是手机本身，它有如自动步枪领域的AK47一样经久耐用，但也同样和AK47一样逐渐被时代所淘汰。如今，诺基亚情结仍旧让用户在购买iPhone或者三星时偶尔会偷瞄几眼旁边落寞的诺基亚手机，也许大家都在内心深处默默地期待着，希望有一天这个北欧神器能重振雄风，重回大众的视线吧。

爱立信走的是一条完全不同的道理，它与索尼进行了长时间的合作，简称“索爱”的“索尼爱立信”手机一度是很多年轻用户，特别是女性用户最爱的品牌之一，以拍照和数码播放能力著称。如今爱立信仍然存在，但不再涉足消费数码市场，而成为网络通讯解决方案、国防电子（**图5**）行业的领导厂商。

Palm，昙花一现

在“胖友”（Palm粉丝）看来，Palm公司掌上电脑的系统才是iOS的灵感源泉，而安装了WebOS的PDA才是当初iPhone模仿的对象。虽然这个观点恐怕大部分人都不可能赞同，但上世纪90年代PalmOS那开创性的界面、开放系统让用户开发应用等设计确实为iPhone等后继者提供了方向。

之所以本文称呼Palm为昙花一现，是因为与有几十年甚至上百年历史的摩托罗拉和诺基亚相比，这家成立于1992年的公司还只是个青年。不过Palm公司虽然成立的年头不长，但同样令人扼腕叹息。这家公司最初的目标并不是制作手机，而是制作一款精良的、人性化并且便携的手写式随身电脑，这个理念不可谓不超前，因为在现在看来，智能手机基本上就是一部这样的随身电脑，而Palm早在二十多年前就意识到这就将会是未来（图6）。

将自己的灵感实现后，Palm理所当然的走向了成功，它们制作的掌上电脑受到专业和个人用户的广泛好评，曾被宇航员带上太空，也曾活跃于珠穆朗玛峰的探险队中。但智能手机的崛起逐渐让个人掌上电脑的功能与手机整合在了一起，人们用手机就可以完成Palm电脑能够完成的事情，因此，Palm开始研发WebOS，开始进军智能手机领域（图7）。让人没有想到的是，2010年惠普以12亿美元的价格收购Palm却成为了噩梦的开始，原本人们期待的强强联合并未出现，一年后惠普决定彻底终结运营与WebOS相关的手机设备与平板电脑设备，Palm走向了消逝。

大部分人将盛极一时的Palm的衰落归结于卖给了不识货、进取心不强的惠普，这一点也从Palm前CEO鲁宾斯滕嘴里得到了证实：“如果我们知道惠普在收购后只是将Palm关闭的话，那么我们想不出将公司卖给他的理由。”

但世界上没有后悔药，一个完全有实力匹敌iOS和安卓的系统就这样走到了尽头，可以说惠普暴殄天物，也可以说Palm生不逢时，但科技界从来都是如此，一两个错误就可能致命，也就有可能改变历史。时光荏苒，在iPhone和iPad大行其道的今天，又有多少人记得那个曾经早早的让用户体验掌上精彩的Palm呢？









■图06：Palm的PDA代笔了他们心中的未来，现在已经实现了的未来

■图07：Palm的智能手机其实很好，开启了一个时代但却是以自身的消亡为基础

■图08：曾几何时这个标志就是胶卷的代名词

■图09：柯达数码相机产品也相当丰富，但始终抓不住市场的脉搏

柯达——昔日王者仅剩余晖

自从商业社会出现之后，人类发明出各种产品销售，其最高境界无非是成为某一类商品的代名词，要想获得这样的殊荣、成就绝非一日之功，即便是iPhone也不能成为智能手机的代名词，历史上站在这个高度的商品也不过那么几款，而其中就包括柯达胶卷。

在笔者的记忆里，小时候周围人所有相机用的都是柯达胶卷，一提到买胶卷那必然是柯达，小时候不懂黄色的包装上“Kodak”的英文含义，以为这就是胶卷的意思（图8）。柯达无疑是世界历史上最大的影像产品及相关服务的生产商，同前文提到的摩托罗拉和诺基亚公司一样，它始创于100多年前的1880年，在那个全世界迅速工业化的时代里横空出世，将影像业务推广到了全世界。到了2002年，柯达公司全球营业额已达128亿美元，其中一半来源于美国以外的市场，全球员工总数也达到了7万余人，公司达到了巅峰。

但是，同诺基亚、摩托罗拉在功能手机向智能手机转向时反应不及相似，柯达公司在胶卷时代向数字时代进化时也出现了同样的问题。虽然柯达公司在1976年就开发出了数字相机技术，甚至还将其用在了航天领域，但公司收益太过依赖于传统胶卷相机。2003年其收入从2000年的143亿美元锐减至41.8亿美元——柯达公司出现了危机，而此时柯达公司不但不及时转型，反而出现了管理作风保守、缺乏前瞻性的致命失误，依旧将注意力放在传统影像部门，失去了先机（图9）。

还是前文那句话，时代永远不等人，柯达公司迅速由盛而衰，2011年10月就开始传出提交破产保护的消息，造成股价暴跌。2012年1月因股价低迷面临摘牌退市并提交了破产保护。于是，这样一家规模庞大、影响深远的伟大公司从此走向了没落，昔日的王者仅剩余晖。

笔者依稀还记得小时候路边鳞次栉比的“柯达数码影像店”，但到了数码相机都快被智能手机取代、传统胶卷更不复存在的今天，柯达落后的似乎不是一个时代，要想东山再起谈何容易。

小灵通，光辉岁月化蛹成蝶

笔者记得自己小时候读过一本科幻小说，是叶永烈先生的作品，唤作《小

灵通漫游未来》，由此开始“小灵通”这3个字就留存在了我的记忆深处。但直到上世纪90年代UT斯达康获得了“小灵通”商标的无偿授权，将其用在了一种“手机”的命名上之后，这三个字才重回大众的视线（图10）。

如果从技术的角度上分析一下，小灵通这种技术源自日本，起初是为了弥补固话业务的境况不佳而发明的。日本人为此试验一种叫做PHS的无线本地环路技术，UT斯达康在1997年将其引入国内，从此遍地开花。

如果抛开这些复杂的术语，那么小灵通其实可以被看作是一种“穷人的蜂窝电话”，也就是说它实际上是一种运用了部分无线电通讯技术、2G范畴的小型蜂窝移动电话。小灵通也采用了移动电话的基站系统，但是功率更小、距离更短，需要更加密集的基站，在城市化程度很高，人口密集的日本这点不成问题，而在国内，因为基站的密度问题，小灵通时常出现信号经常不好的情况。

当然，小灵通在中国的风靡一时与当时的大环境是分不开的，在中国移动一家独大的前提下，中国电信和联通很难拿到移动电话牌照，因此用小灵通抢占用户份额也是无奈之举。但小灵通便宜、能耗小的特点恰恰符合移动电话刚兴起时的国情，那就是移动电话并未成为人们生活中的标配，很多人，尤其是中老年人并不愿花大价钱购买手机，于是便宜好用的小灵通自然成为了首选，2006年前后是小灵通的巅峰期，用户数达到了9千万至1亿。

当然，随着移动电话和智能手机的兴起，小灵通被时代所淘汰是必然的结果，但是与前文让人扼腕叹息的品牌不同，小灵通和传呼机一样是带着光环退市的，它们并没有失败，而是传位给了自己的后辈，人们永远也无法忘记它为中国移动通讯市场做出的贡献。小灵通的光辉岁月虽然已经不再，但它早已化蛹成蝶，那些不断普及的、成熟的3G、4G业务和小灵通的努力在前分不开，而这个名字也将永载中国移动通讯史册。



■UT斯达康的小灵通代表了一个时代



■曾经琳琅满目的日系手机



■新的索尼手机是日系手机的希望所在



■宾得——单反相机曾经的代名词

日系手机，故步自封从头再来

如果回顾一下21世纪初少男少女们手中的手机，那么男孩子们用硬朗的诺基亚、爱立信，女孩子用日系手机基本是人们的固定印象。确实，那些花花绿绿形态各异的日式翻盖手机在本世纪初绝对是一道校园里的风景线（图11），提起索尼、松下、三菱、富士通、NEC、docomo、夏普、京瓷等品牌几乎无人不知无人不晓，但是一夜之间这些品牌便消失在了国产手机、韩系手机与欧美手机的围剿之中，甚至在日本本土也同样面临着举步维艰的窘境。

2008年，国人都在欢庆北京奥运的召开时，NEC继东芝、三菱后悄然退出了中国手机市场，几乎没有掀起任何波澜——人们似乎都已经懒得谈论它们了。日本手机在中国乃至世界的失败也成为了经济学上的一道重要课题，最终结论也十分合理，那就是故步自封。

日系手机的故步自封可以分为三点，其一便是不了解顾客的需求，日系手机在本土一直走的是依靠运营商卖定制手机的模式，这种思维方式决定了日系厂商不重视渠道和顾客需求。其二便是缺乏宣传和推广力度，同样外形的手机要比国产机昂贵许多，并且很少有轰炸式的宣传。其三则最重要，那就是日系厂商缺乏创新，重技术轻创新，在智能手机大潮面前不能做到与时俱进，在2G时代近乎输了整个天下。

但是，随着3G时代的到来，日系厂商开始悄然改变起来，他们开始学习邻国韩国，将智能手机不再看作一个技术工具而是人们生活的一部分，虽然全世界手机市场早已今非昔比，但作为传统技术大国的日本仍旧有可能从头再来（图12）。

宾得，数码时代举步维艰

柯达曾经代表了胶卷，而宾得则在很大程度上曾代表过单反相机（图13）。1919年成立于日本东京的旭光学公司名下的单反品牌宾得已于2007年和







■图14：进入新时代的宾得实力仍在，但却选错了合作伙伴
■图15：世嘉土星，当年可以和PS相提并论的游戏主机
■图16：土星上最著名的作品《VR战士2》，3D效果只能说是勉强可看而已

2011年两度被收购、转卖，但宾得的传奇却永远无法被单反爱好者们所忘怀。

宾得一词由一位日本的基督教牧师渡边四郎所创造，他创造性地根据拉丁文Pentecostes创造出了宾得（PENTAX）这个词，意为圣灵降临。旭光学所制造的日本第一台单反相机ASAHI PENTAX中的ASAHI就是旭光学的日文名，而ASAHI PENTAX的意思就成为了在晨光中圣灵降临之意。旭光学也确实对得起如此大气的名字，宾得创造了无数的第一：第一台日本单反、世界上第一台TTL自动对焦相机、世界第一台多曝光模式相机等等。宾得的镜头保值率也非常高，在上世纪90年代堪称一镜难求。但是随着数码时代的到来，宾得与柯达一样显得极其不适应，虽然公司在2001年研制了一部全幅数码单反相机，但由于CCD的缺陷而胎死腹中，这也为宾得的没落埋下了伏笔。直到2003年才推出自己名下数码单反的宾得明显落后于对手几个步伐，于是我们就看到了后来的一幕：宾得的竞争对手逐渐强大起来，而它的市场份额则越来越小（**图14**）。

为了寻求突破，宾得与HOYO公司合并，但HOYO公司却是做医疗光学设备的，对宾得的影像业务并不看重，这也造成了内部的纷争。终于，原宾得管理层集体辞职和品牌被再次转卖给理光成为了最后的结局，虽然仍有K3等机型的推出，但百年老店宾得的影响力已经越来越小。

对很多喜爱宾得相机的用户来说，它的没落太过迅速和可惜，战略上的迟缓在先，寻找合作伙伴过于草率在后，但无论如何，宾得在单反相机领域曾经的领袖地位永远不会被遗忘。

世嘉主机——名门之后已成历史

依稀记得小时候在门口的游戏厅玩主机，超级任天堂的《马里奥》、PS2上的《铁拳2》以及世嘉土星上的《VR战士》都是有机会必玩的。但是随着初中升入高中，门口游戏厅里逐渐被PS所统治，世嘉土星就这样不知不觉的销声匿迹了。

继承经典的MD（MEGA DRIVE）游戏机衣钵，作为世嘉公司的第六部游戏主机，于1994年开卖的世嘉土星（SEGA Saturn）曾被看作那一代日本主机中的佼佼者（**图15**），在我还不大了解游戏业的时候就已经知道了这一点，可见土星的名声之大。但是世嘉公司在战略上的失误葬送了这部原本不错的游戏机，首先就是世嘉对3D游戏的到来估计不足，思维方式还停留在2D时代，土星虽然拥有不错的硬件，但对3D支持不够。《VR战士》虽然好玩，但其画面与同时期的《铁拳》比落后了许多（**图16**）。

其次就是世嘉在土星上采取了双CPU设计，导致各大游戏厂商为其开发游戏并不容易，世嘉又过于依赖自己开发的游戏，这二者的结合导致了土星上成了名的游戏并不多。要知道当初半年内购买土星的那一百万用户大多是冲着《VR战士》去的，可当买了土星之后却发现再也没有什么大作出现在土星上，因此土星在发售4年后的1998年就宣布退出消费市场也就不奇怪了。

值得一提的是在土星退市一年前的1997年，《仙剑奇侠传》在土星上登陆，也成为了第一部登陆日本主机的中国游戏，因此土星在中国玩家心中还是有很深的感情，它的退出不能不让人觉得可惜。

相对于世嘉土星，其继任者DREAMCAST的命运更加不堪，尽管有着第一台128位主机的光环、首先引入了网络游戏能力，以及众多大作的加盟，却几乎是一边倒地败在了PS2的脚下，此后世嘉再无主机推出，转型为软件厂商。

在数码产品发展的短短时间内，大量的新产品、新品牌迅速崛起又迅速消亡，其中很多甚至没能为后世没有留下太大的影响，不过作为人类梦想和智慧的结晶，我们仍然对它们抱持敬意。即使在今天的市场中，不仅是品牌，甚至很多产品类型都已经面临着市场迅速下滑甚至消失的命运，例如DV、DC、MP3、MP4、数码相机伴侣、电子相框…… P

消失在数字空间
昔日佳侣随风去



■山东 夏雨沛 张星
北京 袁芳

回首过去的十几年，那些伴随着早期个人电脑成长的软件大多已难觅踪影，但它们往日与PC硬件的琴瑟和鸣，却让很多电脑用户享受到了最难以忘怀的欢乐时光。

开启PC时代的黄金钥匙——MS-DOS

类似软件：PC-DOS、UC-DOS、DR-DOS、Free-DOS

在如今图形化操作系统盛行的年代，也许很多年轻人对“cd”“dir”“format”“attrib”这些英文字母是一头雾水，但对于80后的笔者来说，它们绝非简单字母组合，它们更是一个时代的象征。

1980年，美国西雅图电脑产品公司的程序员蒂姆·帕特森（Tim Paterson）经过几个月的奋战，编写出了86-DOS操作系统，这个24岁的年轻人绝对不会想到，自己开发的这款软件日后会成为微软发迹的基石。随后，在软件界已经小有名气的比尔·盖茨（Bill Gates）敏锐的捕捉到了其中的商机，在那个硬件昂贵，而软件不被人们所重视的年代，富有远见的盖茨以极低的价格买下了86-DOS的版权和所有其他的权利，并将其更名为MS-DOS（MicroSoft Disk Operating System，微软磁盘操作系统）推向市场（**图1**）。

1981年，微软与国际商业机器公司（IBM）合作，在IBM销售的PC上捆绑发售MS-DOS 1.0版本，这让MS-DOS迅速占有了电脑市场，也让竞争对手们PC-DOS、DR-DOS、Free-DOS一蹶不振。在接下来的十几年里，MS-DOS 2.0——7.0相继发布。

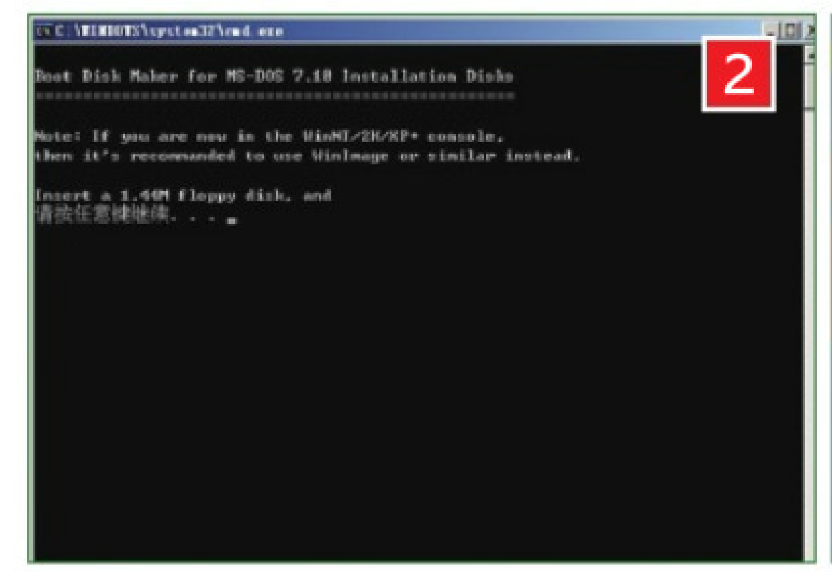
1995年8月24日，伴随着滚石乐队震耳欲聋的《Start Me Up》，微软发布了具有划时代意义的Windows 95操作系统，相比MS-DOS而言，用户无需再记忆那些繁琐冗杂的命令，取而代之的是只需轻轻点击几下鼠标即可完成相应操作，这让Windows 95迅速的流行起来。

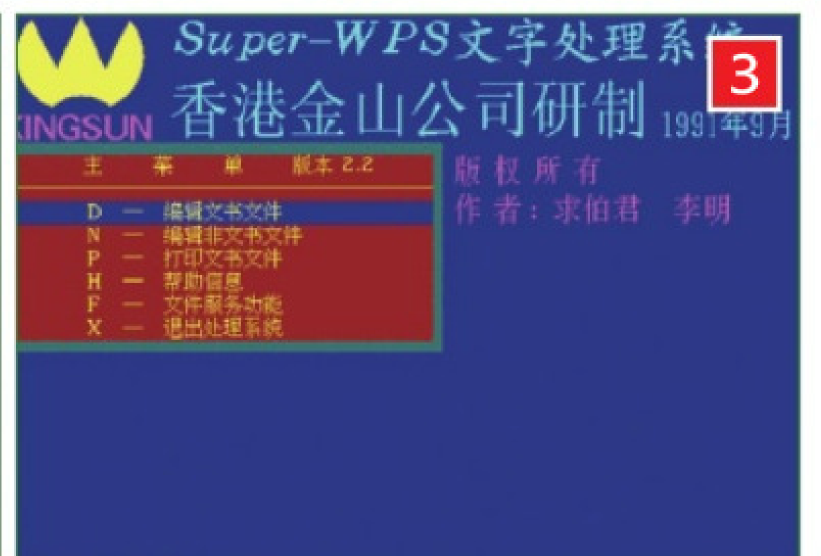


■ 微软帝国的根基——MS-DOS

1998年6月25日，微软发布Windows 98操作系统，这让单用户、单线程、单任务的MS-DOS彻底失去了往日的雄风（**图2**）。2000年，MS-DOS 8.0发布，随后微软宣布停止MS-DOS操作系统的开发，这也让DOS的版本号永久的定格在了8.0。

如今，在Windows操作系统“命令







提示符”和众多系统维护光盘中，我们依旧可以发现DOS操作系统的身影，也许正如美国五星上将道格拉斯·麦克阿瑟将军说的那样——老兵不死，只是凋零！

DOS时代文字处理的大师——WPS

类似软件：CCED、WordStar

1989年，深圳，陋室，浑浊的空气、昏暗的灯光、凌乱的摆设，一个叫求伯君的年轻人带着他的理想——“做中国人自己的软件”，对着一台老掉牙的386电脑啪啪啪地敲着键盘，他已经把自己关在这“牢笼”里长达一年半之久，为的就是开发一款DOS下可以使用的中文字处理软件——WPS（Word Processing System）（图3）。

同年9月，没有鲜花、没有掌声，WPS 1.0悄然上市，求伯君或许不曾想到，他即将开辟一个属于他的时代。通过人们的口口相传，WPS风靡神州大地，求伯君一夜成名。在电脑刚刚兴起的中国，WPS与五笔输入法并驾齐驱，

■ 图2：尽管MS-DOS的最高版本为8.0，但内植于Windows 98系统内的7.1版本却是真正得到广泛使用的最终版本

■ 图3：敢与MS Office叫板的第一代WPS

■ 图4：在移动平台上广受好评的WPS Office应用

■ 图5：浏览器界出色的“导航员”

成为了电脑课堂的必修课。

正如WPS成名那样的迅速，WPS的没落速度令人瞠目。1992年，软件巨头微软公司进驻中国，并推出了中文字处理软件Word 4.0，已经实现了所见即所得，让用户可以更直观地看到自己编辑的内容。而金山集中力量制作的Windows系统字处理软件“盘古”却犯下了诸多错误，例如放弃WPS的金字招牌、相对于微软Word的技术缺陷，以及销售经验不足等，最终给了WPS致命的一击。

1995年，由于之前决策失误消耗了大量的资金，加之从DOS过渡到Windows技术复杂、开发人员人手不足等众多问题，金山经历了最困难的时期。1997年10月，已经销声匿迹多时的金山带着WPS 97卷土重来，并大获成功，可此时，微软的Office软件已深入人心，金山已无力回天。

蓦然回首，20年后，如今的WPS早已不是当年的WPS了（图4），虽然没有了昔日的辉煌，但在笔者眼里，WPS已经不单纯是一款文字处理软件，它更是国人智慧的结晶，一个时代的象征！

通向网络世界的大门——网景导航员浏览器

一提到十几年那场旷日持久的浏览器大战——网景“导航员”（Netscape Navigator）浏览器（图5）VS微软互联网“探索者”（Internet Explorer）浏览器，很多人仍然是记忆犹新、历历在目。

1994年，基于Mosaic浏览器开发的Netscape Navigator 1.0版本发布，凭借互联网飞速发展的东风，Netscape成为了当时最流行的浏览器。可Netscape的好日子并没有持续很久，浏览器市场这块大蛋糕让众多网络公司垂涎欲滴，都想分得一杯羹，这其中就有觊觎其已久软件巨头——微软公司。

1997年，网景发布Netscape 4.0版本，微软也推出了IE 4.0版本。大红大紫的Netscape浏览器让Microsoft公司的高层感到了威胁，他们迅速制定了对策，在自家的Windows 98操作系统中捆绑推广IE 4.0浏览器，并且让用户免费使用，这一击必杀，让锋芒逼人的Netscape 4.0浏览器措手不及，用户群体迅速萎缩，市场占有率急剧下降。

俗话说得好，胳膊拧不过大腿，网景公司明显不是软件巨头微软公司的对手，1988年11月24日，美国在线（AOL）收购网景公司，并在随后推出了几个版本，可为时已晚，IE浏览器凭借Windows操作系统，席卷全球，锐不可当。

2003年7月15号，美国在线宣布解散网景公司。4年后的12月28日，美国在线宣布停止Netscape浏览器的开发，这意味着有着十几年历史的Netscape浏览器正式退出历史的舞台。

“导航员”虽已作古，但它当年出色的“导航”给人们留下了深刻的印象，为推动浏览器的发展留下了不可埋没的功绩！

化腐朽为神奇，使模糊变清晰——豪杰超级解霸

类似软件：金山影霸、东方影都、XingMPEG Player、Realplayer

九十年代可谓是VCD的黄金时代，而提起超级解霸（图6）那更是无人不知无人不晓。1998年，豪杰公司推出了重量级产品——豪杰超级解霸，凭借其强大的烂碟纠错功能，一推出便以摧枯拉朽之势横扫全国，在当时可谓是如日中天，雄霸播放器市场的龙头，成为装机必备软件。

随着VCD热潮的不断降温，取得市场先机的超级解霸却故步自封、停滞不前，随后发布的几个版本也不尽如人意。对新兴视频格式支持的匮乏、播放能力的平庸成了它致命的软肋，用户们的怨言也有增无减，这两大弱点让后起之秀有了可乘之机。

RMVB、MKV等新媒体格式、暴风影音等新形态播放器的横空出世，成了敲响超级解霸丧钟有力的一击。播放器新贵不仅不断开发新功能、支持更多视频格式，还迅速开始通过网络提供各种视频服务，赢得了用户的芳心，不断蚕食着超级解霸的“江山”。

昔日的宠儿就这样一步步的走向衰落，叱咤风云一时的豪杰超级解霸和它的兄弟们逐渐淡出了人们的视线。

永不疲倦的下载快车——网络蚂蚁

类似软件：网络吸血鬼（NetVampire）

在互联网刚刚开始流行的年代，要想用几十Kbps的速度欣赏影音是不可能的事情，但下载音乐和电影同样也是非常麻烦的事情，浏览器自带的下载功能无法保证下载的速度，一旦“断线”更导致下载失败。如何保证下载的速度和续传下载成了急需解决的问题，专门的网络下载软件渐渐浮出水面。

作为个人软件的网络蚂蚁（NetAnts）很快就以其多线程下载、断点续传和出色的下载文件分类管理能力，成为国内网民最爱的下载利器，同时期广受欢迎的还有网络吸血鬼、具有P2P功能的网际快车（FlashGet）等（图7）。

随着宽带和共享时代的到来，P2P逐渐成为网络文件共享的主流形式，电驴（eDonkey）、Bit-Torrent（BT）等新的共享下载方式迅速普及，迅雷等下载软件也同时崛起并占据了用户的带宽，在老一辈的下载软件中，除了转型较快的FlashGet外，其他产品都很快从用户的选择中消失了。

即使是FlashGet，在迅雷多平台出击、全方位服务、独有加速方式的挑战下，也已经很难支撑，各式网盘的出现，腾讯超级旋风、快播等更新一代产品的推出，则加速了它的败亡，目前其最新版本为2013年6月20日推出的3.7修正版（1222），这是否将成为它的绝唱，我们尚不可知。

微软的御用输入法——智能ABC输入法

类似软件：拼音加加、紫光拼音输入法

Windows 95/98操作系统逐渐在中国流行的时候，一款捆绑在其中的输入法也逐渐被人们所知，这便是日后大名鼎鼎的“智能ABC输入法”（图8）。凭借与微软操作系统捆绑发行的优势，智能ABC输入法在中国一统江湖，并广受好评。

可好景不长，风云骤变，狼烟四起，随着汉字编码技术的进步，输入法界呈现出百花齐放之势，新的输入法层出不穷，一路高唱凯歌的智能ABC遇上了众多劲旅。由于智能ABC输入法墨守成规，开发进度几近停滞，其输入的便捷性和输入速度远远落后于新生的拼音加加和紫光拼音输入法，加上微软拼音的逐渐成熟，智能ABC的用户迅速流失，铁杆粉丝也纷纷转投其他阵营。红极一时的智能ABC输入法在新生输入法的强大夹击下艰难生存，占有率江河日下，最终被微软所放弃，打入了冷宫。而在搜狗拼音、讯飞输入法等新一代输入方案的冲击下，拼音加加和紫光拼音也不得不甘拜下风，逐渐从我们的面前隐退。

从被动防御到主动出击——江民杀毒KV系列

类似软件：Kill杀毒软件、超级巡警

从个人电脑发展伊始，电脑病毒就一直威胁着电脑用户的信息安全，因此杀毒软件也就一直陪伴着电脑用户，而KV系列（图9）、Kill等曾经是国内用户的首选电脑“保镖”。但随着互联网的普及，CIH、电脑冲击波（Worm.Blaster）、熊猫烧香，以及大量木马病毒让用户承受了巨大损失，也让原先被动杀毒的模式无法满足用户需求，电脑必须实时地对所有互联网通讯和内存、磁盘文件进行检测，并且非常频繁地更新病毒数据，甚至是查杀引擎，才能减少危险。在这样的前提下，转型缓慢的杀毒软件不得不面对被淘汰的命运，而瑞星、金山毒霸等新一代产品通过互联网服务和全面的实时保护功能，接过了维护电脑平安的重任。

这些曾经出色的软件，电脑昔日最佳伴侣的没落，正好验证了那句名言——物竞天择，适者生存，跟不上时代的潮流，必将被人们所摒弃，最终被淘汰……

6

■ 超级解霸曾是国内影音播放界的老大哥

7

■ 曾经热门的下载软件

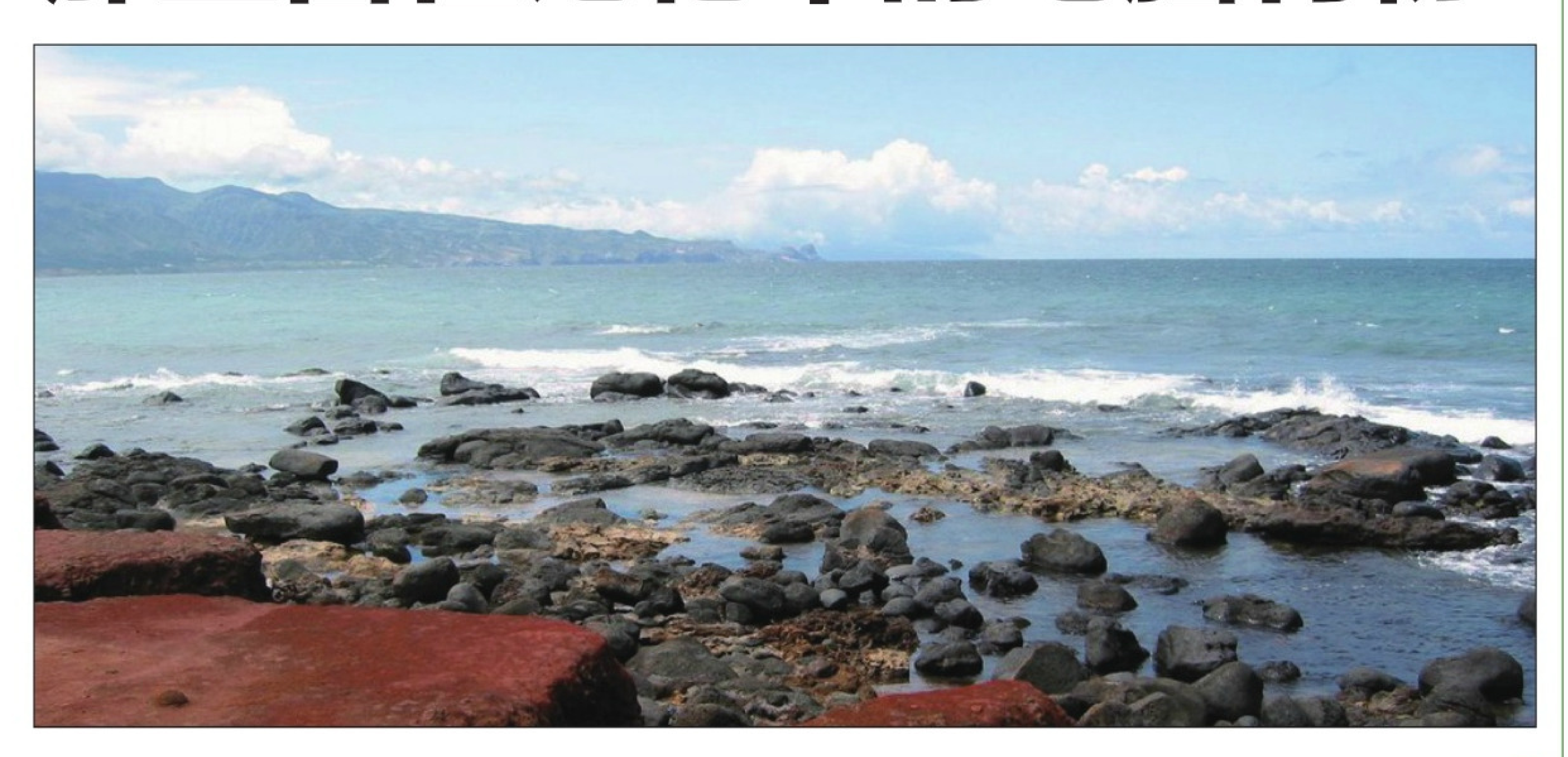


■ 汉字输入法的鼻祖



■ KV系列曾经是很多早期个人电脑用户的首选杀毒软件

落潮秀
那些留在记忆中的电脑刊物



曾占据报刊亭整面展架的电脑杂志已经退缩到短短一行，风光不再，我不禁怀念起了学生时代悄悄传阅的场景，而传播这些“闲书”的中心人物，也被叫做“掮客”。

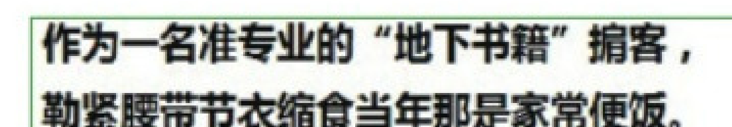
■北京 艾伦·史密西

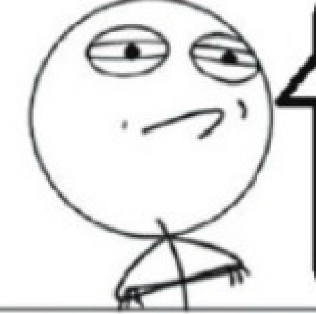
首先，让我们想像一下这个时代的校园：

这个时代没有PSP，没有NDS，GBA依然处在没有SP后缀的非翻盖造型阶段；这个时代虽然BP机早已隐退多时，但小灵通依然在移动通信市场占据着一席之地，坚如磐石的诺基亚直板则是不折不扣的土豪身份象征；这个时代没有手机QQ，没有微信，更没有微博；这个时代的自习课堂娱乐唯一的“电子化”成分便是文曲星电子词典上的黑白棋以及“英雄坛说”（和现在国内大红大紫的“轨迹”系列不是一回事）。猜猜看，这是一个什么样的时代？

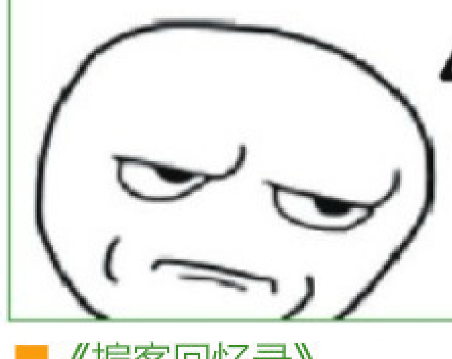
“这一定是个无聊至极的时代吧！”

大错特错，这是一个“地下刊物”盛极一时的时代！而这些“地下刊物”中，电脑杂志，特别是电脑游戏杂志，是其中的主流（图1）。











■《掮客回忆录》

尽管这个时代的“课堂违纪娱乐项目”基本与无线通讯技术无缘，但这个时代的“课堂精神食粮”绝不是一片空白：在那让人昏昏欲睡的历史和自习课上，曾经有过无数本64开的“口袋书”、32开的“四拼一”盗版漫画，以及16开的“有害”

杂志被众多无心苦读的学子互相传阅。这股潮流曾经是如此流行，以至于在若干年后的同学聚会上，谈及当年年少轻狂时作出的种种荒唐事，“地下有害书籍同好会”总会让人嘴角微微上翘：那些节衣缩食用午饭钱垫付押金搞来“地下书籍”然后四下传播的“闲书掮客”啊，当年就是因为有你们存在，我们的课堂生涯才不会那么无聊！

作为一名曾经的“闲书掮客”，回想起当年那些与班主任和代课教师斗智斗勇其乐无穷的美妙岁月，一股志得意满的自豪感依然会在我的胸中放肆扩散：尽管有些对不起那些曾经苦口婆心谆谆教导的老师们，但说句实话，至少对我个人来说，那些被视作轻量级“洪水猛兽”的有害闲书（至于重量级？当然是网吧里的“星际”和“魔兽3”啦）非但没有让我变成一事无成的社会废物，反倒是对我如今的职业发展起到了极其关键的铺垫作用——不过话又说回来，虽然当年在课堂上最受男女同学欢迎的肯定是各种言情小说外加盗版漫画，但就我个人来看，真正在那段“掮客”岁月当中留下深刻印象的精神食粮，无疑是各种记载着游文戏字的杂志刊物！

时光飞逝，如今随着移动网络以及自媒体平台的崛起，各种曾经盛极一时的游戏刊物也逐渐步入了垂暮之年，退场谢幕似乎已经是不可避免的结局。然而，那片留在我记忆深处的珍贵体验并不会随之消散，即便无法凭借个人之力遏止这股颓势，至少我可以用自己的双手将这份回忆整理成文，用这篇每一个字节都承载着真实记忆的文字，来纪念那段属于我们自己的电子游戏媒体黄金时代！

下面，让我们开始吧。

1.全彩印象——《软件与光盘》

对于如今的读者朋友们来说，“全彩印刷”似乎已经变成了游戏杂志的标准配置；但如果把时光回溯到14年前世纪之交的时候，“全彩”对于大多数的国内游戏平媒来说，还是一个有待努力的奋斗目标。正所谓物以稀为贵，当一本全篇皆为彩色印刷的游戏杂志出现在书报亭的陈列架上时，对于经费有限的学生一族会产生何种程度的吸引力，想必无需多加笔墨也能理解——没错，对于当年站在书摊前“刊比三家”持币观望的我来说，尽管内容着实不太对胃口，但《软件与光盘》那全彩印刷的版面就是如此诱人（图2）。

那么，是什么原因让我对这本刊物产生“看上去很美但不甚中看”的印象呢？说来惭愧，作为一个曾经把各种西方摇滚乐奉为圭臬的叛逆期高中生，在各种重金属和弦潜移默化不断熏陶的过程中，我对国产单机游戏动辄情意绵绵儿女情长的“主旋律”产生了“俗不可耐”的主观印象，那些层出不穷的生离死别桥段更是彻底触动了我的反抗神经——无论是新闻、攻略还是感想评论，但凡遇上此类内容，我当时的反应向来都是避而不看置之不理，到后来甚至发展到了“看到国产武侠游戏立刻就翻页”的巴甫洛夫式条件反射。而对于当时的《软件与光盘》来说，略去这些内容不读的话，整本杂志剩下的页数确实不算丰厚，实际性价比着实不算理想——不过话又说回来，这种选材方针的确是《软件与光盘》的刊物性质决定的：熟悉国产游戏的朋友想必都对“智冠”这个名字不陌生，《软件与光盘》的大后台正是这家来自台湾省的科技股份企业。就某种意义而言，当年的智冠在中文游戏行业里的地位堪比如今国际游戏圈子里的EA，除了代理作品之外，各种原创作品更是秉承着“大干快上”的原则层出不穷地量产上市——其中大部分都是武侠游戏，更进一步来说，符合当时业内主流的“悲剧派”武侠RPG更是不在少数。OK，既然东家的基本方针如此，作为旗下媒体的《软件与光盘》自然也只有顺从潮流摇旗呐喊的份儿，最终的结果就是杂志上起码有一半内容变成了我等叛逆青年不屑一顾的多余页面。当然，性价比不高并不代表毫无价值，《软件与光盘》除武侠之外的刊物内容对于当年的我来说还是相当受用的，那些动漫相关的内容作为阅读传播四拼一漫画之余的消遣补充实在是赏心悦目，至于某些随刊附带的光盘（图3）更是让本人大呼“真乃业界良心”——其他不提，让我最早见识到山本和枝大妈的游戏CG外加Studio e.go的大名就是通过这条渠道，当然若干年之后我才知晓当年接触过的这些画风令人浮想联翩的作品实际上都是……嗯有点跑题了，这个话题咱们以后有机会再慢聊。

顺带一提，除了“全彩印刷”的最大卖点之外，《软件与光盘》的另一大优势就在于它的刊物命名——这说起来确实有点无心插柳柳成荫的意味：在本人念高中的时候，或许是出于“学业至上”的考虑，当时学校的阅览室中PC相关的刊物寥寥无几，其中绝大部分都是硬件介绍外加软件技巧一类的乏味之物，但凡刊物名中带有“游戏”乃至“游”字样的闲书一律不准上架，只有一本消遣类的游戏杂志逃过了这套审查过滤——没错，那就是《软件与光



■图2：全彩印刷的《软件与光盘》

■图3：其实《软件与光盘》刊名最大的优点就是直白，重要卖点一目了然——在那个宽带网络尚不普及的年代，随刊附赠的光盘还是颇具吸引力的。

盘》。说实话，至今我都不明白为何多半本内容都是PC应用技巧且刊名同样不含敏感词的《大众软件》没能逃离图书室老师的法眼，也许是“大软”的名气过大，没办法瞒天过海？

总而言之，《软件与光盘》就是这样一本虽然与本人的口味不算合拍，但依旧在当年曾经带来过许多欢乐的游戏杂志。即便它在末期阶段的表现不算精彩，即便它如今已经停刊退场，但这丝毫无损于它在我心目中的地位——为了我们的回忆，《软件与光盘》，你值得我们敬上一杯。

2.鳞次栉比
——《家用电脑与游戏》和它的伙伴们

谈起2013年年末国内游戏平媒业界发生的大事件，《家用电脑与游戏》的停刊绝对是榜上有名。不过有些令人意外的是，在我拾起当年的“掮客”印象重新回顾这本刊物相关的记忆时，却赫然发现与之相关的片段寥寥无几，少有的几个画面也显得模糊不清——个中缘由我认真思考了半天方才恍然大悟：出问题的并不是我的记忆回路，真正的原因在于，当年市面上的同类游戏主题刊物实在是太多了（**图4**）。

没错，那是一个平面媒体走向全盛期的黄金时代：留意一下书报亭两边的陈列架，各种花花绿绿的电脑游戏、TV游戏外加漫画杂志几乎一面都装不下，可谓数不胜数。那个时代的网络媒体依旧处于萌发阶段，对于大多数平时无从接触互联网的学子来说，这些杂志无疑是他们获取娱乐信息的最主要渠道。让人颇觉欣慰的是，尽管在当年此类杂志当中不乏滥竽充数的鱼目混珠之物，但其中更有不少年轻气盛的编辑把一腔热血投入工作中制作的良心刊物——如果把当年的年轻读者比作是“早晨八九点的太阳”，生气勃勃但光热有限的话，那么那些全身心投入电子游戏以及相关娱乐媒体行业的从业者无疑就是已然升上天顶的当空烈阳。这些满腔热情的编辑再加上同样血气方刚的撰稿人，两股热血全心全意打造出的刊物又怎能不会有引人入胜的资本？时至今日，当我从落满灰尘的书架底柜翻出那些十余年前的老杂志重新翻阅时，依旧可以从字里行间看到那种仿佛可以力透纸背喷薄而出的精纯热诚——即便这些文章文不甚工，理不甚精，但那股势不可挡的旺盛活力依然能够让人感受到当年数代媒体人义无反顾投身其中的少年心气飞扬之梦——即便这种犹如烈日的灿烂理想如今已经变成了浩劫残阳，但我们又有什么理由去否认这种属于一代“在路上”青年的“我有一个梦想”呢？

抒情完毕，接下来再让我们瞧瞧这些杂志当年的版式模样：正如上文所述，全彩印刷在那个年代依然属于值得努力的远景目标，为数不多的彩页通常会被夹在整本杂志页码的中央位置上。除了广告之外，能够借光享受到全彩页面的通常会是各种游戏前瞻栏目——此类栏目通常文章篇幅短小，主题简洁明了，功能除了向信息渠道不够广阔的读者大众普及介绍最新的游戏未上市游戏资讯之外，更主要的作用便是为众多信息接收者提供充足的脑补题材——不得不说，在彩页插图的辅助作用下，内容脑补的效果堪称卓绝，与实际游戏品质产生可观落差的例子绝非少数。除此之外，游戏攻略也是当年最受好评的栏目之一，拜诸位前辈的生花妙笔所赐，当年游戏杂志上引人入胜的攻略可谓数不胜数，有些大作的素质至今依然值得我们再三回味，这，大概就是前互联网时代的游戏媒体文化特色吧。



■“度尽劫波兄弟在，相逢一笑泯恩仇”——对于这些曾经的竞争对手来说，鲁迅先生的《题三义塔》恐怕是描述它们如今关系的最好写照

3.独一无二——《大众游戏》

说实话，如果要用一句话来概括我撰写这篇文章时产生的感受，那么除了“感慨太多，篇幅太少”之外不会有其他更合适的成句。那些遗留在记忆之中的刊物岂是3个版面就能容纳的？《电脑商情报——游戏天地》，南方派人文系游戏平媒的典型代表，除了那些饱含着生活气息的“绝密档案”之外，内容精彩绝伦令人拍案叫绝的专题企划以及文字战报无不让人印象深刻，更不要提那些灵性十足的全国游戏文学大赛活动投稿，只有亲身体验过才会知晓个中魅力所在；《数字化用户——游戏日》，好吧，它在读者心目中的刊名恐怕只有破折号右侧的那个名字，这其中的原理暂不深究，我们只要记住这本刊物质量上乘的攻略、乐趣十足的专题外加令人忍俊不禁的读编交流栏目即可；还有把“闯关族的家”作为立刊口号的《电子游戏软件》，以及虽然拥有游戏杂志之名但在动漫领域同样留下可圈可点功绩的《电子游戏与电脑游戏》……难以忘怀的名字实在是太多了，但如果说起当年给我留下最深刻印象的游戏刊物，那么毫无疑问，《大众游戏》便是唯一的答案。

为什么《大众游戏》会成为我当年的心目中首选？看看这个例子就明白：2001年4月，当我从书摊的货架上取下刚刚出版的新一期《大众游戏》并信手

翻开目录时：一个位于“前瞻报道”栏目的名字瞬间锁定了我的全部注意力：《血狮2》。

就在那一瞬间，我清楚地感到手指的动作频率超越了小脑传达指令的速度；然而，就在我用粗鲁无比的姿势翻开杂志前瞻栏目的同时，另一个醒目的名字重新冻结了我的反应神经：《星际争霸2》

接下来发生的一切犹如快放的电影片段：当我用急不可耐的姿势将一把零钱丢给书报摊的看摊大爷、卷起这本仿佛印有绝密情报的杂志一路狂奔赶在自习课铃声响起前跑回教室时，当喘息未定的我终于在这两页堪称“神迹”的报道页面右上角发现了“April's Fool”标记时，纷乱的画面才终于逐渐放慢了播放的节拍：没错，我被耍了，但这场喜剧的包袱是如此精彩，直到今天我都坚信应该给想出这个计划的编辑献上32个赞。

没错，这就是《大众游戏》：与其他市面上犹如拍岸浪花的同类杂志相比，《大众游戏》就像是一块黝黑坚硬的滚动巨石，以缓慢但坚定不移的节奏隆隆碾过，将一切主题轻浮的竞争对手统统轧成四分五裂的碎片然后扬长而去，继续我行我素地走自己的路。尽管每个月只有一期，但看看这本杂志那犹如历史课本的厚度（图5）、看看那些妙趣横生张力十足同时又不乏沉稳的内容，所有识货的“地下刊物”爱好者都会清楚这本杂志绝对是性价比难以估量的特级尖货（图6）。由于开本与页数的原因，《大众游戏》始终没能像便于拆分传递的《电脑商情报游戏天地》那样成为脍炙人口的当红“地下刊物”，但对于我这个作为集散中心的“闲书掮客”来说，这本黑色书脊的厚实杂志绝对是当年最无可替代的核心精神食粮，没有之一。

“为什么《大众游戏》会成为《大众游戏》？”这个问题对于一百个人来说可能会有一百个答案，但对我而言，真正让这本杂志拥有独一无二暗金色刊名的原因只有一个，那就是印刷在刊物封面上的一行小字：

“我们报道游戏，我们诠释生活”

这就是全部答案。

尾声：

当理想的浪花随着时光大潮逐渐退去，剩下的便只有名为“现实”的礁石。“太多的网游，太多的厂商稿，太多毫无价值的广告”——看看如今那些感叹美好时光一去不复返的抱怨，最常见的主题是不是就这几条？实际上，这种抱怨早在十余年前就已经屡见不鲜：广告宣传不必多提，你能想像纸质平媒会刊登日新月异的网游道具报价吗？在当年的平媒上确实就有这种内容！在那个时代，尽管国内的单机游戏市场依旧挺立，但越来越多的厂商已经逐渐尝到了代理网游的甜头，新旧理念的争端战火已经开始在地平线上燃起，在时代潮流风口浪尖上搏击的纸质媒体自然无法摆脱这股浪潮——不过必须指出，尽管跻身于新旧时期两代霸主正面抗争的罅隙之中，但当时的游戏平媒依旧有不少保持着媒体应有的尊严与职业修养：要生存，就要有广告，就要有服务厂商的内容；但厂商仅仅是坐拥资本的恺撒罢了，要想作为刊物活下去，真正值得且应当尊重的永远是我们的上帝——也就是无数节衣缩食用“学生的小钱”购买杂志的年轻一代读者们。正如同亚当与夏娃的子嗣用自己劳作的收获作为献祭向上帝表示敬畏一样，当年的游戏媒体人也凭借着一腔赤诚向广大读者奉上了无数璀璨夺目的宏伟贡品：一篇篇妙趣横生的攻略，一部部发人深思的专题，以及数之不尽足以唤起玩家的灵魂与之共鸣的游戏小说。归根结底，那是一个把诚意作为刊物立足之本的时代，那是一个奇才辈出的时代，那是一个没有故作姿态自视甚高、没有把愚弄玩家和读者视作主流规则、没有把那些皱巴巴的零碎小钱视为无关轻重之物的时代，那是一个可以从文字脉络当中清晰触摸到编辑与作者灵魂脉动的诚挚时代！

干杯，致敬我们无悔的青春，致敬我们永远不会忘怀的黄金时代！

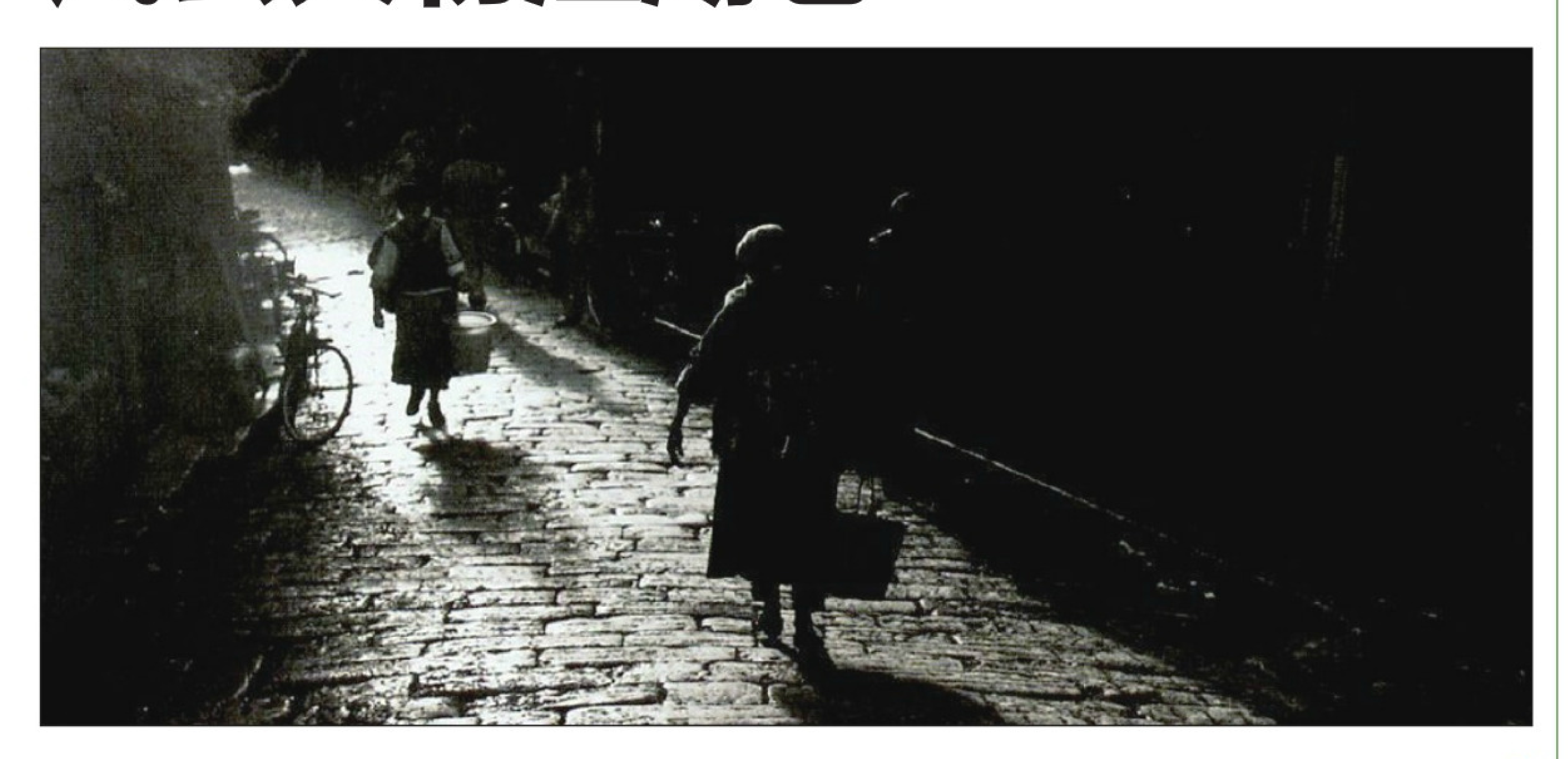


■一张图解释《大众游戏》的厚实程度：以上三本分别为《电脑商情报——游戏天地》2001年精华本、《大众游戏》2003年5月号以及《大众软件》2009年中旬刊第一期，三者的厚度差距，你们可以来感受一下



■一张图解释《大众游戏》的内容魅力：如果说当年市面上大多数“有深度”的动漫与游戏杂志的Tag是Otaku，那么《大众游戏》的Tag无疑就是Geek

物是人非
风云人物江湖老



随着时间的流逝，曾经的数字英雄无可避免的逐渐老去、隐退，甚至折戟沉沙，但他们的贡献却仍然影响着IT市场的方方面面。

■北京 袁芳

从上世纪90年代中期到今天，IT市场的风云变幻中，很多人曾勇立潮头，风头一时无两。年轻的IT行业总是吸引着年轻的创业者和开拓者，所以他们中的大部分至今仍然活跃在第一线，但也有一些人已经逐渐从我们的视野中消失，甚至是离开了这个世界。

只有偏执狂才能生存——安迪·格鲁夫（Andrew S·Grove）

相似人物：戈登·摩尔（Gordon Moore）、罗伯特·诺伊斯（Robert Noyce）、杰瑞·桑德斯（Jerry Sanders）

也许对一些年轻的读者来说，安迪·格鲁夫（**图1**）已经是个陌生的名字，但英特尔（Intel）如今在IT市场方方面面的巨大影响，是我们无法回避的，而这一影响力恰恰来源于安迪·格鲁夫执掌英特尔时的发展和战略。

安迪·格鲁夫1936年出生于匈牙利的一个犹太人家庭，20岁时到达美国，毕业于纽约州立大学，后获得加州大学伯克利分校博士学位，并进入硅谷的“黄埔军校”——仙童公司*。1968年，他追随戈登·摩尔和罗伯特·诺伊斯进入英特尔公司，虽然并非是创建人，但很多人习惯将他和两者一起，称为英特尔的“三巨头”（**图2**）。

安迪·格鲁夫早期在半导体专业领域的贡献也许不如戈登·摩尔（摩尔定律的提出者）和罗伯特·诺伊斯（集成电路的共同发明人），但离开人才济济的仙童公司



■ 安迪·格鲁夫



■ 英特尔三巨头——安迪·格鲁夫（左）与罗伯特·诺伊斯（中）和戈登·摩尔（右）

前，他的职位是实验室副总监，而且是被两位创始人邀请加入英特尔公司的创立，其著述《物理学与半导体设备技术》更是半导体工程人员的必读书籍。

1976年安迪·格鲁夫成为英特尔首席运营官，1987年接任英特尔公司总裁，1997年成为英特尔董事长，同年美国《时代周刊》授予他“年度风云人物”。1998年美国管理学会赋予他“年度杰出经理”，2001年他获得战略管理协会“终身成就奖”。2004年安迪·格鲁夫被沃顿商学院提名为25年来最有影响的CEO。

作为英特尔公司的领导者，安迪·格鲁夫成功地让英特尔从竞争激烈的存储器行业中脱身而出，并迅速成为微处理器行业的领导者，让公司持续保持了高速成长和非常高的投资回报率。2004年他卸任英特尔董事长时，英特尔全年营收在360亿美元左右，利润为80亿美元以上，公司市值1846.6亿美元，位居全球第9，在IT行业中则仅次于微软。

除了带领公司走出泥潭和让英特尔保持行业领先外，格鲁夫还为英特尔的新世纪指明了道路。2004年英特尔推出了以效率为优先考虑的Pentium M和针对笔记本市场的迅驰套件，相关的设计理念一直延伸到今天的智能酷睿、Atom等产品中。这些产品不仅为Intel打开了更广阔的市场，而且很快彻底抛离了AMD、IBM等竞争对手，甚至开始植入苹果电脑中，几乎统一了PC市场。

注*：仙童公司Fairchild Semiconductor，也译作飞兆半导体公司，曾是半导体业界绝对的统治者，据说在1969年的半导体工程师大会上，400位与会者中只有24位的履历表上没有在仙童公司的工作的经历。

改变世界的人
——史蒂夫·乔布斯
相似人物：山内溥

史蒂夫·乔布斯（图3）全名为史蒂夫·保罗·乔布斯（Steven Paul Jobs），他也许并没有像半导体行业的领袖们那样，创造出一个全新的世界，但他对规则的大胆改变，却让IT数码用户们体验到了完全不同的新世界。

个人电脑时代到底是哪款产品在何时开启的？现在仍然众说纷纭，但对国内第一代甚至是前几代电脑用户来说，这个问题的答案非常明确——苹果Apple Ⅱ（图4）。当然在大家使用Apply Ⅱ、IBM PC等早期个人电脑体验最初级的电脑乐趣时，乔布斯其实已经不在苹果公司，因此这个名字并没有引起国内用户的关注。

乔布斯于1955年生于美国旧金山，是个被遗弃的孤儿，后被养父母收养，其姓氏就来自养父。由于住家临近硅谷，因此乔布斯的邻居大都是当时最著名的IT公司惠普的员工，也许是耳濡目染，他从小就喜欢电子学，并被一个惠普工程师推荐参加了专为年轻工程师举办的聚会“发现者俱乐部”，第一次接触到了电脑。

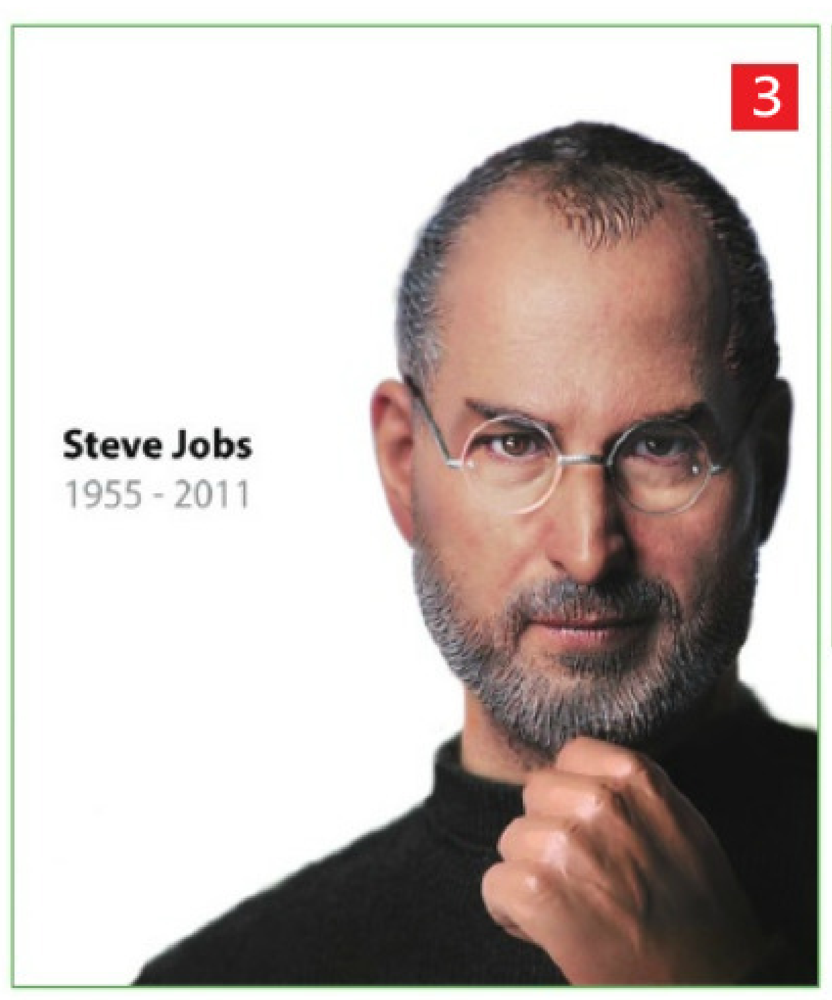
在初中时乔布斯在同学聚会上认识了传奇性不下于他的斯蒂夫·沃兹尼亚克（Steve Wozniak），后者是学校电子俱乐部的会长，同样对电子学有很大的兴趣。在19岁休学后，乔布斯成为雅达利电视游戏机公司的一名职员，借住在沃兹尼亚克家的车库，常常与沃兹尼亚克一道，琢磨当时还很昂贵的电脑，最终他们买到了6502芯片，并组装了第一台相对廉价的电脑。

1976年，苹果公司乔布斯、沃兹及乔布斯的朋友龙·韦恩正式成立了苹果公司，据说公司名称选定为苹果（Apple）的原因，是这一名词在按照字母顺序排列的电话簿中可以位于非常靠前的有理位置。1977年，第二代苹果电脑Apple Ⅱ诞生（第一代产品被认为是Apple Ⅰ，实际产量很小），加上一些合作厂商、投资者的帮助，这款产品大获成功。1980年苹果公司股票上市后一个小时内即被抢购一空，当天苹果公司就产生了4名亿万富翁和40名以上的百万富翁。

1983年苹果公司发布Apple Lisa和Apple Ⅱe，售价分别为9998美元和1395美元。Lisa虽然是首款采用图形用户界面（GUI）和鼠标的个人电脑，配置在当时看来非常强大，但售价过于昂贵，市场容量很小，是一款不成功的产品。1984年苹果推出的“Macintosh”尽管又一次成为不朽的经典，但受到IBM个人电脑的冲击，经营情况仍然不理想，在多年的内部不和影响下，乔布斯在1985年被董事会撤销了经营权，后离开苹果公司。

从苹果辞职之后，乔布斯从乔治·卢卡斯手中收购了电脑动画效果工作室，成立了后来非常著名皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studios），2006年皮克斯被迪士尼收购后，乔布斯其实也成为了迪士尼的最大个人股东。当然乔布斯也仍然无法离开IT产业，他成立了NeXT电脑公司，推出了多款软硬件产品，虽然在商业上都不成功，但贡献了很多创新的理念。

1996年苹果公司经营陷入困局，其市场份额由鼎盛的16%跌到4%。作为最后的希望，苹果董事会通过收购NeXT电脑公司请回了乔布斯，乔布斯回归后对苹果进行了大幅度的改革，取消了很多





■图3：史蒂夫·乔布斯

■图4：前几代内地个人电脑用户的启蒙者——Apple Ⅱ




■图05,06：即使在今天看来，早期的iMac的造型也充满了美感，更不要说当时已习惯传统PC造型的用户了



■杨致远




■“老帅”施振荣和柳传志都是宣布退休后再次出马

研发和生产项目，结束与微软的专利，迅速推出了对电脑形态进行了大幅革新的iMac（图5，图6）和OS X操作系统。

iMac让苹果重新获得了生机，而在21世纪初以数码播放器iPod为契机，进入移动数码市场，则让苹果完全重生。Classic、mini、Photo、Video、Shuffle、Nano，苹果的iPod系列的发展历程非常清晰地表现出了苹果数码产品从生涩到成熟的过程，iPod Touch、iPhone、iPad，以及iOS操作系统的出现更说明了苹果开始根据自己的理解改造数码市场，就如同用Macintosh改变个人电脑市场的游戏规则一样。

2011年8月24日，乔布斯提交辞职申请，并建议由首席营运长Tim Cook接替他的职位，此时，苹果市值已经达到6200亿美元以上，成为全球市值最高的公司，而1996年他回归时，濒临破产的苹果市值仅有30亿美元，2000年开拓数码市场前，市值也只有50亿美元。

10月5日逝世，乔布斯逝世，2012年，他获评《时代》杂志美国最具影响力20人。

华人英雄——杨致远

相似人物：何国源、王选、王江民、求伯君

杨致远（图7）英文名为Jerry Yang，是全球知名互联网公司雅虎（Yahoo!）的创始人，原首席执行官。1994年他与大卫·费罗创办全球第一个门户型网站雅虎，与第一款实用化的网络浏览器Netscape一起，为网民搭起了通向无尽网络世界的第一道桥梁和第一个入口，杨致远也因此被称为“世纪网络第一人”。

杨致远于1968年生于中国台湾省台北市，父亲在其两岁的时候去世，他和弟弟由母亲抚养长大。1990年杨致远进入斯坦福大学，只花了四年就获得了学士和硕士学位，更重要的是，在这里他结识了大卫·费罗（David Filo），并且在撰写论文时开始对互联网产生兴趣。

在互联网上寻找资料的过程中，杨致远和费罗不断收藏站点，为了便于管理，又对其进行分类整理，同时他们将这些网站的收藏放到网络上供同样感兴趣的人使用。让他们没有想到的是，他们共享的内容得到了很强烈的反响，在这样鼓励下，他们最终创立了雅虎网站。

经历了雅虎的高速发展、上市、动荡和逐渐稳定之后，杨致远在2008年11月辞去了CEO的职位，但保留董事会成员职位，雅虎的旧日色彩也日渐淡去。2013年2月，联想集团委任杨致远为董事会观察员。

进入21世纪10年代之后，IT业界的巨大动荡造成了一个比较有趣的现象，就是大量隐退或退居二线的人物重回前台，例如重新担任宏碁（Acer）董事长兼总裁的施振荣（图8）、再次完全掌控戴尔电脑的迈克尔·戴尔（Michael Dell）、复出并担任联想董事局主席的柳传志（图9）等，甚至传言比尔·盖茨也很可能重掌微软，笔者希望这些曾开创一个时代的数字英雄们，能创造新的历史。P

头牌新闻

首发8系显卡，MECHREVO电脑出世

■本刊记者 魔之左手

3月12日，全新游戏电脑品牌MECHREVO（机械革命）在北京正式发布。作为专业的游戏电脑品牌，机械革命发布了多款专业游戏电脑产品，包括全球首款采用NVIDIA GeForce GTX 8系最新显卡的专业游戏笔记本电脑。MECHREVO同时携手NVIDIA、SteelSeries、京东商城等战略合作伙伴共同启动了为期半年的全国电竞挑战赛嘉年华活动。本次挑战赛将在北京、上海、广州等各大城市举办分站赛，胜者将有机会与全球顶级电竞玩家同场竞技，并获得终身免费体验产品资格。



现场比赛的名星解说"若风"展示MECHREVO电脑

MECHREVO由全球专业游戏硬件厂商、外设厂商、电脑整机厂商联手共同打造，产品总监Michael认为："机械革命是一个真正属于游戏玩家的全新品牌，他彻底改变了现有游戏电脑产品价格虚高、堆砌配置、远离真正玩家的现状。" 每一款机械革命游戏电脑，均出自工业设计大师之手，并广泛邀请专业电脑游戏玩家进行长期评测，收集专业玩家反馈进行产品改进。

本次MECHREVO正式发布了14英寸、15英寸及17英寸尺寸的4款专业游戏笔记本电脑。分别是代表14寸顶级性能与移动便携完美结合的MR X3，15寸全能游戏悍本MR X5，目前15寸最强配置的游戏电脑MR X8，以及有着17寸"超级游戏电脑"之称的MR X7。它们都配了Intel i7处理器，其中MR X5配备全球首款NVIDIA 8系显卡。P

硬件店

捷波朗推出ROX洛奇无线耳机

3月21日下午，Jabra捷波朗在北京推出Rox Wireless（洛奇无线）耳机新品，邀请众多媒体、客户一同体验捷波朗"Go Wireless"无线新生活。Jabra Rox沿袭Jabra捷波朗在无线通讯及音乐领域的领先技术，确保在无线连接方式享受到最好声效品质，符合人体工学的北欧设计风范更是让佩戴者体验舒适和服帖，坚固的材质可以承受任何磨损。它既是一款主打音乐却又是喜欢平日运动爱好者的宠儿，也是一款全新的智能可穿戴产品。



捷波朗Rox Wireless弥补了传统耳机的不足，通过无线设计和智能穿戴，让用户可以共享音乐与运动。它拥有的智能磁铁使操作更加简单，可与杜比软件相结合，根据不同的歌曲及个人的喜好调节歌曲的音效，基于专业音乐人士入耳式监听器的设计重低音效果非常好，是运动中的好伴侣。

AOC显示器春促盛惠送好礼

AOC在3月15日至4月15日之间，推出了"吉美春意 悦享礼惠——AOC显示器盛惠送好礼"春季促销活动，购买AOC高端子品牌LUVIA旗下的吉美、悦影系列显示器，即可获赠好礼，购买吉美系列赠送乐扣炫彩运动水壶，购买悦影显示器赠送宜家时尚简约台灯。

吉美系列显示器是AOC卢瓦尔LUVIA旗下的扛鼎之作，采用柔和圆滑的外观造型，机身背部镶嵌纯正国风元素红色"吉祥印"浮雕图案，尺寸涵盖21.5英寸至27英寸，并有多种面板及接口配置。悦影LV291HQM是一款设计出众，性能强大的21:9超宽屏显示器，家用娱乐或商用办公、专业设计都表现出色。



尼康发布Nikon 1 V3以及套机镜头

3月13日尼康公司全球同步推出高级可换镜数码相机Nikon 1 V系列的最新机型Nikon 1 V3，同时推出尼克尔VR 10-30mm f/3.5-5.6 PD变焦镜头。Nikon 1 V3机身小巧轻便，极其便于携带，可拍摄出具有出色锐度和清晰度的优秀图像，并且操作手感与数码单反相机相似。它采用1839万像素CMOS图像传感器，配备可翻折LCD显示屏，内置Wi-Fi功能，跟踪移动物体、极高速连拍功能等性能可与数码单反相机媲美。尼克尔VR 10-30mm f/3.5-5.6 PD变焦镜头是一款重量极轻的电动变焦镜头，并附带电子控制的镜头盖，兼容CX格式，覆盖10～30mm焦距范围。



头牌新闻

Nibiru品牌正式发布

■本刊记者 魔之左手

3月12日，以“灵感源自外星科技”为内涵的全新电商品牌Nibiru在北京正式发布，同时推出了该品牌首发的超薄真八核手机——火星1号。Nibiru由全新团队打造，与未来的用户共同探索全新的智能体验。



Nibiru团队负责人张申介绍品牌理念

Nibiru团队负责人张申表示：“我们打造的不仅仅是一款手机，不仅仅只为了满足手机该有的硬性需求而问世的。”“用户口口相传，自身细节为主”是Nibiru的口号。火星1号代号为H1，采用MTK八核处理器，它搭配全新的TOUCH OS系统，增加了手套操作模式，Smart wake（黑屏手势操作）、语音拍照、语音操作、88度广角、智能节电等功能的近百项功能优化，上市价格定在了998元。

据悉，Nibiru旗下将包括金、木、水、火、土各大行星及X系列风格各异的手机产品，不同的星系诠释着Nibiru不同的性格。金星系列强调沉稳、前沿感，倾向于高端商务人士；木星系列打造高端大气范儿，将会推出一系列的大屏手机，满足用户的视听体验；水星系列定位在女性手机，为女性用户演绎冷艳、靓丽的色调；火星系列时尚、奔放、火爆，同时价格方面也会更亲民；土星系列则简单和体贴，老年人群体，将会推出不同层次的老年机；X系列的未知和神秘奠定了该系列手机顶级、旗舰的风格。Nibiru火星探索版和金星1号有望在5月1日前后上市。P

威联通QNAP Silent NAS获iF产品设计奖

3月6日威联通科技宣布其超宁静、无风扇NAS，专为居家客厅所设计的QNAP Silent系列NAS，获得2014德国iF产品设计奖 (iF Product Design Award 2014) 殊荣。QNAP Silent系列NAS简约时尚的平躺式设计能完美融入客厅摆设，与高画质电视、新潮游戏机等设备一起点缀摩登数字生活。它的铝合金结构在繁忙的运作下仍能快速散热，使系统稳定运行；带有硬盘待命模式及电源开关排程等节能环保设计；QTS操作系统和方便的用户接口，让系统安装、操作及管理都十分简单高效。

软件圈

英特尔释放大数据潜能，拥抱智能化时代

3月11日，英特尔软件与服务事业部媒体沟通会在北京环球贸易中心举行。英特尔亚太研发有限公司总经理及英特尔软件与服务事业部中国区总经理何京翔表示，我国智能城市的建设进程中，在智能交通、医疗、电信、金融等领域切实存在大数据应用需求。帮助用户应对大数据挑战，进而从海量数据中获取推动业务持续发展的商务智能信息，一直是英特尔大数据的目标之一。英特尔在大数据领域的深耕细作和长期投入，旨在启发合作伙伴和行业用户在大数据解决方案上的开发思路，为他们的大数据应用方案创新提供坚实可靠的基石。



英特尔亚太研发有限公司总经理及英特尔软件与服务事业部中国区总经理何京翔

英特尔公司数据中心软件部中国区首席技术官苗凯翔先生指出，英特尔软硬件产品的全方位有机组合，构成了英特尔针对大数据应用提供的端到端支持。是英特尔在大数据领域的核心竞争力所在，它意味着我们能够从基础设施层面，为各行各业中需求各异的大数据解决方案的开发、部署和调优提供同样开放、周到且出色的支持。

为进一步加速大数据应用的落地进程，确保更多的企业和个人能够充分利用每天产生、收集和存储的海量数据，英特尔推出了专为大数据存储、管理、处理和查询等应用而开发和优化的英特尔Apache Hadoop发行版软件，并启动了围绕该软件设计的、旨在推进相关人才培养的培训认证项目。P

晶合快评

WinXP，再战十年！

■晶合实验室 小白

相信大家早都知道了，微软将在今年4月8日起停止对WinXP的所有技术支持，意味着这款从2001年开始服役、微软历史上最受欢迎的操作系统，正式步入了职业生涯末期。

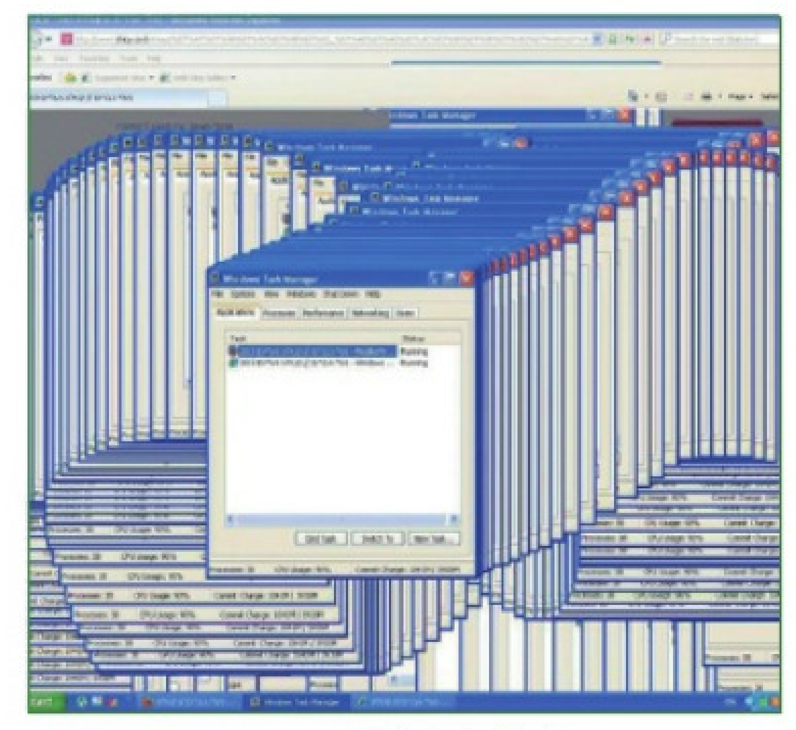
理性地看，这没什么大不了的，像2006年微软停止支持Win98时一样，就算许多人不情愿，就算导致政府、企业被迫升级买单，但大家还是挺过来了，现在不也都好好的么？微软一如既往地微笑着感谢各位照顾生意。然而从个人情感角度，作别WinXP却让人十分难过，WinXP辉煌的十年，正是中国个人电脑普及最迅速的十年，许多对计算机充满好奇心的年轻人，整天捧着电脑杂志钻研，希望有朝一日为国家的IT事业添砖加瓦。

笔者曾经就是这样，在老爸的电脑——一台Celeron2 733处理器＋128MB内存的组装机上，花了一个下午的时间，安装了自己梦寐以求的WinXP Professional，结果发现运行非常不流畅，老爸很生气，勒令立即换回Win98。同样是在这款操作系统上，笔者学习编程，用Turbo C写出了第一个像样的程序，后来接触互联网，用Eclipse写了不少Java代码，为找工作做好了准备。当然，更多的时间里笔者与大学室友联机“魔兽”，用各种网络聊天工具勾搭其他学院的漂亮妹子，甚至毕业后找到的第一份工作，公司给的工作机还是WinXP操作系统，而且是看不懂的日文版，工作时只能凭记忆找各个功能。说了这么多自己的经历，是希望大家能理解我们这些老顽固的守旧，毕竟WinXP伴随着我们走过了很长的人生旅途，陪伴我们实现了一个又一个的愿望，包括现在年轻人所向往的尽情游戏、单纯热恋、埋头学习……



我知道WinXP不可能再战十年，但请允许我们不服老

后来笔者从事了其他行业，但依然离不开WinXP，它一直是工作中的主力。如今，WinXP基本淡出了生活，因为它既不支持大内存，又不能让显卡发挥应有的实力，眼前有可靠的Win7，不行还有Win8在后面顶着，所以一直也没再装过WinXP。不过随着4月8日的临近，关于WinXP即将退役的消息越来越多，似乎在提醒着我们这些老家伙，自己的青春也将随着WinXP一起远去。是不是应该再装上WinXP怀旧一下？好吧，写得这里觉得自己很可笑了，就像那些自己曾经嘲笑的人一样。没错，就是那些比自己更老的老家伙们，那些谈起DOS都会热血起来的人们，如果你们恰巧还在读“大软”，请接受笔者最真诚的祝福，希望你们一切都好，平安幸福！


WinXP用户专属特效



甚至国外很多自动取款器仍使用WinXP系统

感慨归感慨，我们还是要回到现实，看看怎样让WinXP发挥最后的余热。根据笔者的观察，身边多数中小企业依然在使用WinXP，原因不是没钱升级操作系统，因为很多企业从来都是免费使用微软操作系统的，一毛钱都没花过。真正限制升级的是硬件瓶颈，多数电脑配置太低，根本无法流畅运行Win7，而企业主往往不愿意花钱更换电脑，因为在老板们眼中，只要这些电脑还没坏，就应该要发扬艰苦朴素精神继续用下去，哪怕员工用起来再不爽也是理所应当的。不难想像4月8日之后，哪怕出现新漏洞，使这些电脑变得非常不安全，企业主也不会做出任何调整，GhostXP＋免费杀毒才是它们的归宿。

至于个人用户，如果你的电脑有能力升级Win7，那么请不要犹豫，快些追赶上时代吧！真正需要WinXP的用户，是那些家中还用着古董机，或拥有搭载Atom N270/N450级别处理器上网本的用户（对于大家的坚持笔者表示钦佩），未来使用WinXP时应做好优化，尽量关闭不常用的服务，最大可能地降低出现漏洞被病毒攻击的风险。另外，如果你有大于4GB的内存，也不要瞎折腾大内存补丁了，免得系统不稳定，如果想更好地利用多余内存，可使用类似Ramdisk Plus、VSuite Ramdisk一类的软件，它们能将不被WinXP识别的内存虚拟为物理硬盘，你可以把系统、浏览器缓存放里面，起到提速作用。

好了，就说这些吧，笔者相信WinXP会继续为大家发挥余热，10年不可能，3年绝对没问题！P

开门办会 ChinaJoy同期会议公开征集议题



亚洲最大的数码娱乐行业展会——第12届ChinaJoy将于2014年7月31日至8月3日在上海举行。每年ChinaJoy期间除了十几万玩家聚集上海参观游戏展以外，还会有来自全球各地的游戏机相关行业从业人员参与ChinaJoy期间举办的B To B展览（ChinaJoy商务洽谈区）及相关的商务和技术会议，因此ChinaJoy期间也成了一年一度全球游戏商务和技术专业人士进行集中交流研讨的综合平台，第12届ChinaJoy自然也不例外。

据悉，今年与ChinaJoy同期举办的游戏商务和技术交流会议包括由ChinaJoy主办方北京汉威信恒展览有限公司主办的中国游戏商务大会（CGBC）及高峰论坛（CDEC）、中国游戏开发者大会（CGDC），以及由游戏企业家联盟（Mobile Game Enterprise Alliance，以下简称MGEA）主办的第二届世界移动游戏大会暨展览（WMGC）。而且今年这几个与ChinaJoy同期举办的游戏相关会议都特别强调开门办会，在会议前期筹备阶段不约而同地公开向外征集会议议题，以便使自己的会议更加接地气。



■前《魔兽世界》首席系统设计师“鬼蟹”Greg Street在上届CGDC上发表演讲

中国游戏开发者大会（CGDC）是中国最具影响力的专业性游戏产业研发技术会议。它以促进我国游戏产业自主创新，搭建我国原创游戏走向世界的平台为宗旨，以共享最新游戏开发技术成果，探讨游戏开发技术新趋势为目的。目前已经成为国内具有国际影响力的游戏研发技术会议，报名参会听课的游戏开发技术人员达5000人次。据悉，国内很多游戏研发公司的人力资源部门已经把CGDC做为本公司技术部门员工培训的重要平台。

第七届中国游戏开发者大会将于2014年8月1日至3日在上海浦东嘉里大酒店举行，大会将围绕PC游戏、视频游戏、移动游戏以及其他游戏领域所涉及的研发的各个环节，如游戏策划、程序、美术、音效、管理、运营、安全、测试和游戏开发工具等诸多方面交流经验，分享最新技术成果并探讨未来游戏开发技术的发展方向。本届CGDC大会根据行业发展趋势将继续设立移动互联网游戏专场，此外还针对上海自贸区设立后国家有关家用机政策的调整，相应增加了家用机游戏研发相关的内容。

创立6年多来，公开征集演讲主题和演讲人以及邀请各开发企业技术精英组成顾问团负责大会议题的策划已经成为CGDC的一个传统。2014年CGDC大会的主办方从今年年初就开始了第七届大会演讲主题和演讲人的征集。了解详情可访问CGDC官方网站：http://www.chinagdc.com.cn。

除了技术会议以外，与ChinaJoy同期举办的还有一系列游戏商务会议，其中尤其引人关注的是第二届世界移动游戏大会（简称WMGC）。WMGC由MGEA主办，MGEA是由海内外移动游戏知名企业家共同发起的一个公益性联盟组织，是首个中国境内成立的国际性移动游戏产业企业家高端公益性联盟组织。

2013首届WMGC大会以“论道参悟，中国移动游戏的崛起”为主题，通过“同一起跑线上全球移动游戏”“藏器待势：产品引领市场方向”“筑巢引凤：渠道营造创新环境”“互联共赢：构筑产业健康生态”四个主题板块展开移动游戏行业的话题研讨。中国移动手机游戏基地总经理刘皓、中国联通沃商店总经理魏欣、中国电信游戏基地总经理张鹏、360副总裁陈杰、触控科技CEO陈昊芝、亚马逊全球副总裁Robert Williams、FLMobile（飞流）倪县乐、中国手游集团首席执行官肖健、盛大游戏副总裁陈芳、UC优视首席运营官朱顺炎等来自移动游戏相关企业的负责人在大会上发表了演讲。大会吸引了来自移动游戏研发、发行、渠道及通讯运营等领域的众多专业观众参会。首届WMGC除了会议以外，还包括展览、重点渠道推荐产品颁奖典礼、全球移动游戏产业白皮书发布、全球移动游戏大会“梦之夜”欢迎晚宴等活动，成为ChinaJoy期间的又一重要商务会展活动。

2014年第二届WMGC大会目前也在筹备中。主办方吸取了ChinaJoy期间CGDC等其他会议开门办会的成功经验，正式对外宣布将公开征集议题和演讲人。据悉，第二届WMGC大会规模比首届将有所扩大，会期延长到2天。根据主办方已经公布的信息，除主会外，今年的WMGC还将设立海外合作发展论坛、市场营销论坛、投融资论坛等专题论坛，将使与会者在很多业界关心的焦点话题下展开更加深入的研讨。了解详情可访问WMGC官方网站www.wmgc.cn。

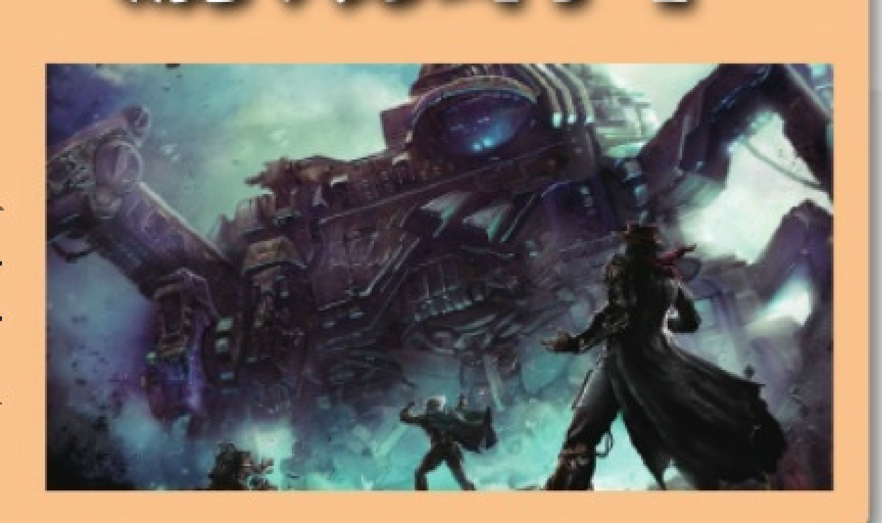
开门办会，已经成为今年ChinaJoy期间同期举办的商务和技术会议普遍采用的办会方针，相信这些游戏专业会议将与ChinaJoy B To B 商务洽谈区一道，为来自中国与世界数字娱乐行业的交流和共同发展作出贡献。P



■世界移动游戏大会上的圆桌对话

《黑金》签约艾薇儿 新版本铸造巅峰魔幻

游戏蜗牛



日前，蜗牛官方宣布旗下双面魔幻网游《黑金》正式与国际摇滚天后艾薇儿·拉维妮签约，艾薇儿成为最大牌“黑丝大咖”。此外，《黑金》新版本已经全面开放，新增职业“狩猎者、流浪法师、神枪手、黑暗祭祀”，十二大职业集结的史诗战争已然上演。

《黑金》新服“信仰之地”已开服，玩家登录官方网站活动专题即可领取价值388元黑丝特权礼包。

黑丝大咖——艾薇儿·拉维尼

艾薇儿有着生气蓬勃的鲜明个性和纯真的魅力，她既有甜美的声线，又有狂放不羁的演唱方式，16岁就出道并红遍全球的艾薇儿，用叛逆的摇滚释放她心中压抑已久的另一个自我。如今，随着艾薇儿标志性的烟熏眼妆越化越淡，她又不全是当年那个叛逆的朋克少女，回归了几分小女人的成熟。无疑，双面的个性让艾薇儿成为本次签约《黑金》的最大亮点。

2012年6月，蜗牛公司《九阴真经》项目重金签约了国际影视巨星李连杰作为游戏的形象代言。作为一款主打东方武侠概念的MMORPG，《九阴真经》和李连杰在两个不同的领域都堪称业界翘楚，二者的合作更是让中国武侠文化走出国内，迈向全世界。时隔一年，艾薇儿签约《黑金》让蜗牛公司再一次用实际行动向世人展示其高品质、高标准的明星签约路线。据相关人士透露，蜗牛拟推包括李连杰和艾薇儿在内的“群星签约计划”，未来可能还有更多巨星加盟。



此外，本次《黑金》签约艾薇儿的计划实际上与《九阴真经》李连杰代言也有着异曲同工之妙，都是在结合游戏主题的基础上，用国际级游戏品质与明星效应产生联动，在网络游戏领域进一步提升品牌价值。未来，蜗牛可能将在跟多游戏产品上延续签约国际巨星的操作模式，将高品质的产品和高格调的品牌捆绑作为基石，高开高打与国际接轨，为更好的拓展全球市场做足准备。

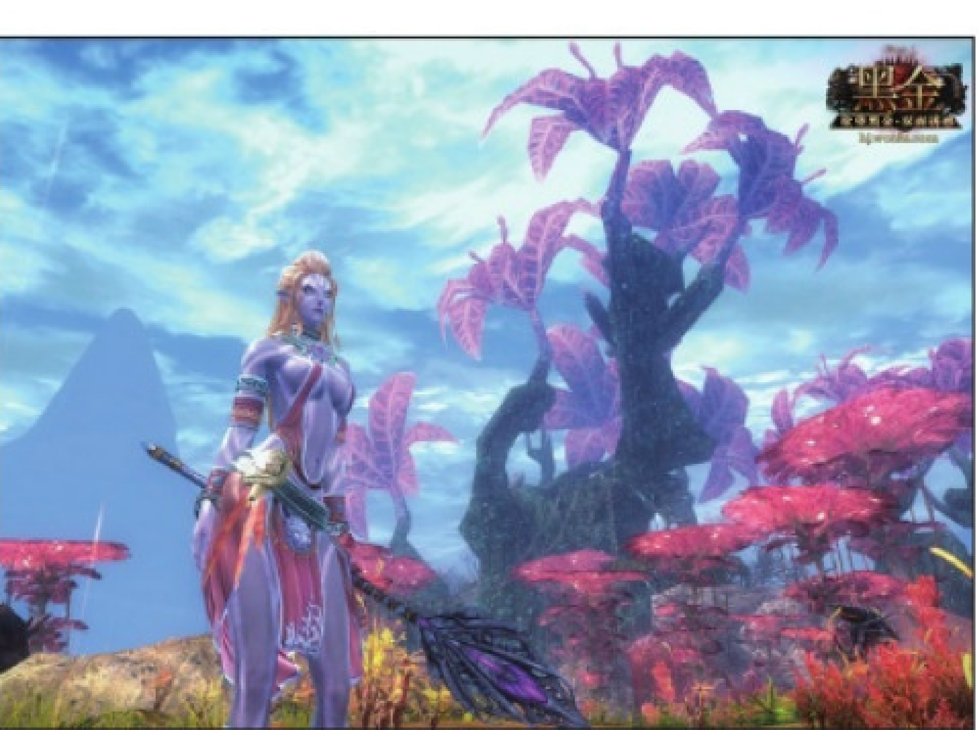
新版本特色一：新增四大职业

新版本中，奇幻阵营俄兰蒂尔联盟开放了流浪法师和狩猎者两个职业，而蒸汽阵营则开放黑暗祭祀和神枪手与之对应。相比于原有的八大职业来说，新增的四个职业在技能设定、角色定位方面更加合理，为玩家PVE、PVP带来更多的玩法空间。

风神之怒 流浪法师

职业关键字：控制、辅助、远程、法术

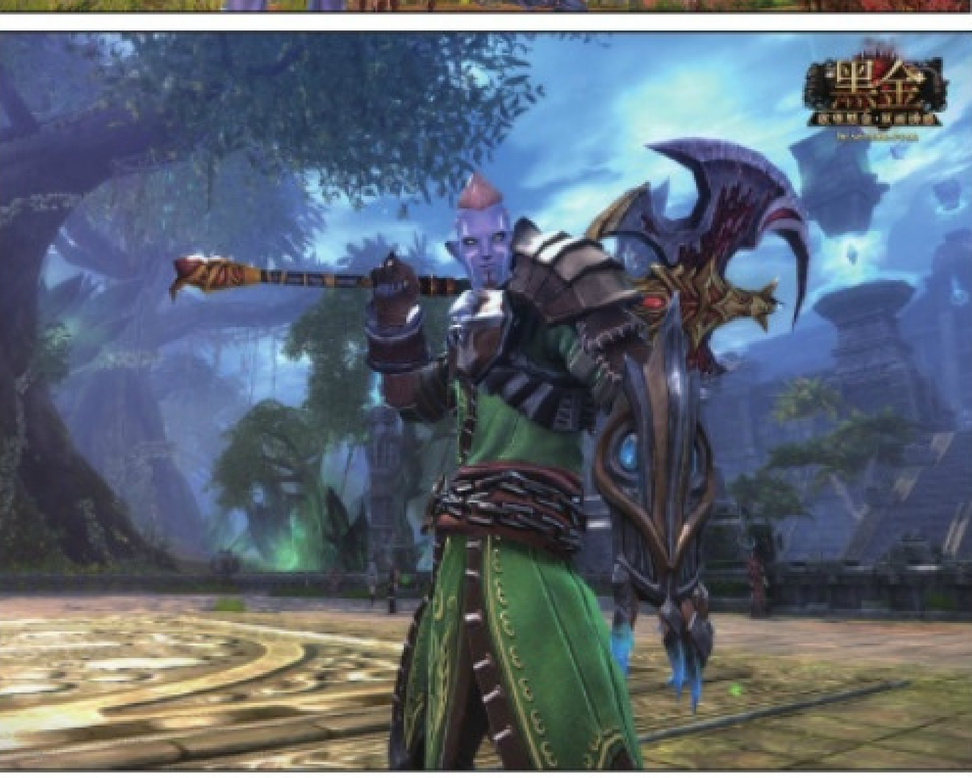
流浪法师拥有出色的魔法攻击、控制及增益能力。无论是团战还是个人战斗，流浪法师都能运用超强的控制技能从容面对，即便是在劣势的情况下，如果操作够好也能至敌人于死地。



驯兽专家 狩猎者

职业关键字：宠物、生存、近战、物理

狩猎者是中近程攻击型战士，放弃猎弓而选择巨斧等强大兵器，使得他们的技能极具侵略性。狩猎者可以通过快速地走位与宠物衍生出多种配合技能打法，各种己身增益和敌方减益效果齐发力，召唤野兽



之魂凶猛地撕咬对手，造成致命伤害。

热武器专家 神枪手



职业关键字：高伤害、远程、物理

神枪手对枪械的钻研达到了顶峰，他们能够熟练使用各类长枪、短枪，在战场上可以造成恐怖的输出，是敌人的噩梦。战场上，神枪手可以远程狙击敌人，也可以近距离射击，而且身手敏捷，来去自如，百步之外取敌首级是神枪手最擅长的事情。

死亡使者 黑暗祭司

职业关键字：召唤兽、持续伤害、远程、法术

黑暗祭司除了能够召唤黑暗之灵辅助战斗外，他们同样还擅长使用诅咒魔法远程削弱敌人目标。激烈的战场拼杀给黑暗祭司营造了展现自我的舞台。死亡的士兵越多，黑暗祭司就越强大，越是接近战争尾声，黑暗祭司就越是无人能敌！

新版本特色二：更加简洁明亮，游戏画面全线升级

除了增加新职业外，新版本游戏在场景画面、UI界面、捏人系统等方面得到了质的飞跃。其中8大种族的新手村场景全部重新设计，新场景避开了以往灰暗的视觉效果，取而代之的则是给玩家带来明亮轻快的游戏体验，更加符合魔幻的主题风格。

游戏整体UI全面改版，简洁的UI界面风格，扁平化的设计理念，精细的UI元素，给予玩家更加舒服的视觉享受，使其更具有整体性，提高操作体验度。

新版本特色三：新增载具战场，打响辛普森攻防战

载具引导战场是一个新手体验性质的战场玩法，通过辛普森攻防战的剧情，逐步引导玩家体验黑金无锁定战斗、特色载具战斗，同时创新的场景表现系统，将会给玩家带来绝无仅有的视觉感受，体验真正的影视游戏。随着辛普森攻防战的剧情展开，玩家每完成一道军令，便会获得一份神秘奖励，为未来的游戏历程披荆斩棘，每个角色一生只有一次的机会，千万不要错过。

国内第一魔幻的世界之门已经开启，如果你喜欢魔幻风格、酷爱秀操作并且热衷阵营争霸，全新的蒙特尔大陆期待您的加入！P









巨头齐聚上海
游戏产业将二次爆发

民族游戏 国际视野

CIGC

CHINA INTERNATIONAL GAME CONFERENCE

|中|国|国|际|游|戏|大|会|

2014年3月6日，2014年国内首届中国国际游戏大会（简称：CIGC）在上海世博洲际酒店正式开幕，国内顶级游戏企业齐聚上海，并在7日举办的峰会中针对民族游戏国际化的战略发展进行了深度探讨。

。

据了解，本届中国国际游戏大会由上海三七玩网络科技有限公司主办，上海市嘉定区人民政府、南翔镇人民政府、上海蓝天经济城协办。以“民族游戏，国际视野”为主题，旨在为国内外游戏厂商提供一个共同交流的平台。

在首日举行的发布会上，37游戏于上海世博洲际酒店举行了品牌发布会，宣布以1200万元人民币购买的新域名37.com于当日下午3点7分正式启用。据悉，该域名已跻身全球最贵域名top10，而37游戏之所以耗费天价购买这一域名，是出于多方面的考虑。首先，从提升用户体验的角度出发，短域名更方便玩家查找，方便记忆。另外，更换域名与37游戏2014年的品牌发展定位密切相关，表明了公司走国际化发展道路的决心。

3月6日晚，37游戏宣布正式启动“开发者梦想基金”。该基金成立后，37游戏将作为基金管理者维持基金的日常运作。据悉，开发者梦想基金是业内首个扶持基金，将给予具有创新思维，但在资金和技术方面资源不足的新兴团队和个人实现梦想的平台，助力新生力量，挖掘创新人才。为资金雄厚的大企业与思维创新的小团队搭建了沟通的桥梁，将有效促进全行业的互利共赢，对游戏市场的良性发展产生深远影响。

在7日召开的游戏峰会上，首届中国国际游戏大会高峰论坛于梅赛德斯-奔驰文化中心正式举行，本次高峰论坛分为主题演讲及圆桌会议两个环节，并由著名主持人黄健翔担纲主持。墨麟集团董事长陈默、上海易娱网络科技有限公司副总经理许杰、上海三七玩网络科技有限公司副总裁黄小娴就“民族游戏，国际视野”这一主题进行了演讲。与此同时，众多游戏企业精英也对“2014年网页游戏发展趋势”进行了深入探讨，并就“页游与手游的差异化和互通性”进行了沟通与交流。此外，峰会现场还邀请到诸多国内外优秀游戏开发商与运营平台，以期将中国国际游戏大会打造成为国际性的网页游戏和移动游戏交流载体。

高峰论坛之后是明星团队评级线下评选环节，由玩家票选产生的15支页游研发团队进行激烈的现场展示评比，共同角逐最受期待的“金星团队”称号。作为行业内首个以研发团队为对象的评级活动，大会组委会特意邀请并组建了以行业领袖和业内媒体组成的嘉宾评审团，评选出最具实力的研发团队，为页游精品化发展道路添砖加瓦。

随着中国游戏行业的稳步发展，众多极具中国特色的游戏产品已悄然进入国际市场，目前中国作为国际游戏行业最大的出口国，辐射领域逐渐扩张至东南亚及欧美等地，影响力日渐增长。值此行业发展的关键时期，中国国际游戏大会将成为国内外厂商亲密交流的国际化平台，为民族游戏精品化及国际化发展指明方向。P



■ 37游戏总裁李逸飞出席现场



■37游戏副总裁黄小娴开启开发者梦想基金



■ CIGC高峰论坛圆桌会议在现场召开，代表各抒己见

厚积薄发
DeNA中国举办首场IP战略发布会

纵游网络

:DeNA

2014年3月27日下午14时，DeNA中国2014年首场IP战略发布会在北京国家会议中心成功举办，正式向外界公布一批全新的IP产品战略规划。2013年《NBA梦之队》的成功，让DeNA中国看到了IP产品的市场空间及潜力，借助GMGC全球移动游戏大会的东风，DeNA在这次发布会上公布了更多让人期待的IP产品。

2013年作为手游元年，一款手游产品是否拥有优质IP，几乎成为是否能在市场上成功的决定性因素。在2014年1月杭州的移动产业年会上，众多厂商纷纷抛出IP战略，2014年也被行业称之为IP之年。这不仅表现出整个业界对于版权意识上的加强，同时也证明了IP对于行业发展的重要性。而作为一年一度的全球移动游戏大会，GMGC有相当重要的行业地位。DeNA中国决定在今年北京举办的第三届GMGC上进行2014年度的IP战略发布，也表明了公司对于IP战略的重视与信心。对于DeNA中国，依托DeNA日本总部强大的资源，高品质IP将会为DeNA中国的未来发展奠定扎实的基础。

DeNA进入中国市场，始于天下网。过去的5年时间，DeNA中国可谓经历了不少的坎坷和曲折，从最初的几个人一间小办公室，到如今超过300人的团队，这一路的发展不仅见证了中国移动游戏行业的发展，同时也让自己找到了正确的发展道路。所以开发符合中国玩家的产品，成为公司战略中非常重要的一个环节。

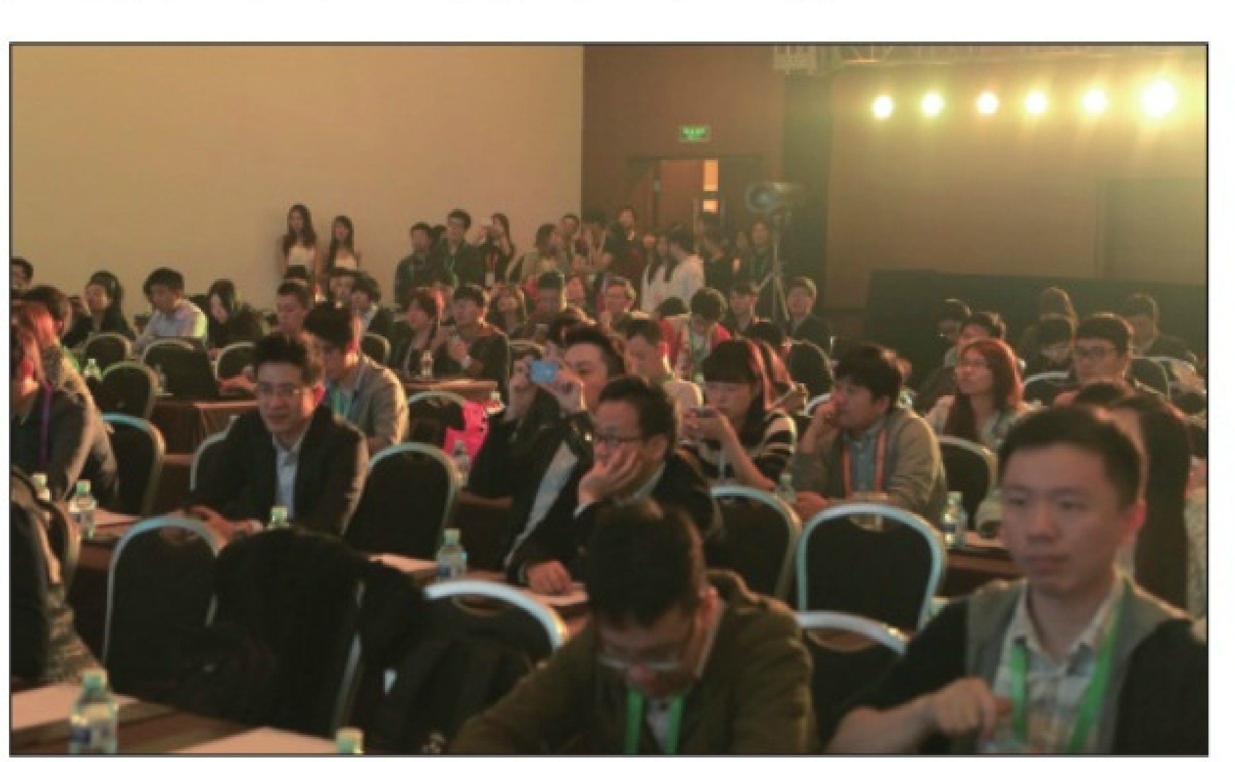
作为在中国摸爬滚打多年的手游公司，对于DeNA中国来说2013年可谓是丰收之年，《热血兄弟》在海内外的成功，为DeNA中国海外引进树立了很好的榜样。如果说《热血兄弟》让DeNA中国终于可以直起腰板的话，那《NBA梦之队》绝对是让DeNA中国扬眉吐气的产品。作为独立立项、完成IP洽谈、开发并发行的产品，《NBA梦之队》一炮打响，2014年3月4日正式宣布签下麦蒂作为代言人。《NBA梦之队》在市场上的优异表现，不仅让其跻身一线产品行列，同时也引起了NBA总部的高度关注，全球合作指日可待。同时由于《NBA梦之队》的大获成功，也坚定了DeNA中国的IP发展战略。依靠两款产品所创下的令人瞩目的成绩，DeNA中国成为目前唯一一家依靠国内分公司在中国取得成绩的日本游戏企业，同时也让大家对于DeNA中国2014年的发展充满了期待。

GMGC作为全球移动游戏的风向标，在业内有着举足轻重的地位。此次DeNA中国2014年的首场IP战略发布会选择在GMGC大会举办期间，也是希望借此机会向外界展示DeNA中国的雄心壮志。在发布会现场，DeNA中国CEO任宜出席了此次的发布会，并在现场正式对外公布了2014年公司的最新产品，其中包括海外知名IP：灌篮高手、圣斗士星矢、变形金刚、漫威、航海王，以及DeNA原创作品：CARRIAGE KNIGHT和GS在内的数款全新产品。任宜先生在现场还表示："作为在日本手游界有着举足轻重的地位的手游公司，DeNA不仅能够拥有大量日系的IP授权，同时还获得了非常多欧美的超级IP，将会给中国玩家带来多元化风格的手机游戏。"

2014年作为手游界的IP元年，众多CP在布局未来的同时，都在IP领域纷纷发力，看中的不仅仅是知识产权，更多的是IP所带来的无限潜力。此次DeNA中国2014年的战略发布会仅仅是本年度的首批产品，后续在合适的时机还会将其他优秀产品陆续对外公布。在坚持高品质海外引入、强IP自主研发的同时，DeNA中国还将加强第三方合作，力争能够带来更多优秀的产品，呈献给忠实的玩家。P



DeNA中国CEO任宜在会上介绍了2014年DeNA的发展方向



很多媒体记者来到会议现场

超巨星最麦蒂《NBA梦之队》嘉年华轰动大中华

纵游网络

多少人一生最大的愿望大抵就是能与自己的偶像近距离接触。3月28日、3月30日，在北京和深圳的《NBA梦之队》嘉年华活动上，粉丝们上演了一场史上最轰动的偶像圆梦之旅。各大渠道高层、央视著名体育评论员于嘉、北京金隅啦啦队等悉数热情捧场，T-MAC更是热情高涨，与球迷亲密接触。同时，麦蒂也向媒体透露，自己是《NBA梦之队》的忠实粉丝，更希望能携手《NBA梦之队》成功进入国际市场。此次《NBA梦之队》活动，大量麦蜜终于让"亲见偶像"的梦想走进现实，上演了无数或感人，或激情，或疯狂，或爆笑的最经典瞬间！



最感人：追随十载T-MAC眼眶泛红

这是一位追随T-MAC十年的忠实麦蜜，在上台与麦蒂合影的瞬间，他忽然泪洒见面会现场，他说"这十年间，我一路追随T-MAC，从天堂到地狱，从天子骄子到坠入凡尘，他教会我什么叫从一而终。你们明白吗？当爱一个人十年已经成为一种习惯，为他胜利喝彩，为他伤病痛心，为他低迷着急时，他就好像我身体的一部分，今天这么近距离看心中那个神，忍不住就落泪了"。T-MAC听完这席话，也眼角泛红，并亲自拿起签字笔，为这位忠实的粉丝签名留念，感动了在场所有观众。

为了满足所有粉丝对麦蒂的近距离接触，DeNA中国更是爆出了重量级的消息。见面会上，DeNA中国为现场观众解读了《NBA梦之队》选择麦蒂担任代言人的缘由——麦蒂永不放弃执著篮球梦想的精神，正是《NBA梦之队》希望透过游戏传递给玩家的核心价值。同时，官方也正式对外宣布即将推出麦蒂定制版，新版《NBA梦之队》将围绕麦蒂推出东西部对抗赛、跨服挑战赛、全新公会系统及公会挑战赛等全新玩法，届时将带给玩家全新的游戏体验。

最激情：美女求爱抱T-MAC绅士

美女球迷永远是赛场上吸引看客的一道风景线，此次自然也不例外。在《NBA梦之队》"玩家嘉年华"活动上，现场的美女球迷再度成为全场焦点。麦蒂在见面会上，认出很多追随他数十年的女球迷，并点名上台并为其签名留念。无数终于得见T-MAC本尊的美女，难以掩饰心中的激动，更有一位美女上台合影的瞬间，突然对T-MAC说"If you can, I want to hug you"，T-MAC略作迟疑后，绅士地伸出双手，美女轻轻拥上去，唯恐太用力吓坏自己的偶像。

最疯狂：太热情T-MAC更疯狂

疯狂球迷总是让人又爱又怕，爱他们永远充满激情，怕他们容易吓坏旁人。但是在麦蒂的粉丝见面会上，粉丝表现得非常疯狂但是又很有秩序，粉丝们上台都很有礼貌地和麦蒂握手合影，完全不会破坏麦蒂的兴致，麦蒂也连连夸奖《NBA梦之队》的玩家太可爱太有礼貌。可爱的粉丝们感动了麦蒂，在活动结束后，麦蒂不顾现场流程，主动和每个到场的粉丝合影，场面激动而又感动，粉丝们围起保护起他们可爱的偶像，拍起一张张史上最感人的合照。

最爆笑：纠正战术T-MAC呆住

《NBA梦之队》"玩家嘉年华"活动其中一个环节是T-MAC演示游戏，当所有人都注视着T-MAC如何操控游戏时，一位球迷突然说"球队天赋选攻防兼备最好，这一系列基本属性最高"。听不懂中文的T-MAC和这位球迷互相对视了10秒，突然全场爆笑，T-MAC也微笑着摇摇头。后来小编采访了这位球迷，他说"自从爆出玩《NBA梦之队》可以得见面会门票后，我几乎夜以继日的玩，所以看到他使用的不是最佳战术，忍不住脱口而出，实在不好意思。"

关于《NBA梦之队》

《NBA梦之队》是一款获得NBA官方授权的手机游戏，由DeNA中国自研。首创丰富多彩的篮球经营竞赛卡牌2.0玩法，超过700名NBA新老球星现身游戏，姚明、林书豪、科比、詹姆斯都能成为您打造的专属豪华阵容中的一员，由您带领走向总冠军荣耀之路。

《NBA梦之队》下载地址

http://nba.mobage.cn/download?&utm_source=&utm_campaign=&utm_medium=&utm_aff=&jb_aff=#main_left



更多活动详情尽请关注官网：

《NBA梦之队》官网：http://nba.mobage.cn/

《NBA梦之队》论坛：http://bbs.mobage.cn/thread.php?fid=115

《NBA梦之队》官方微博：http://e.weibo.com/mobagenba

内购倒爷
探寻手游“合法”地下产业链

■供稿 触乐网
执笔 oracle

在一些游戏论坛和微博上，经常能看到有手游玩家疑问：“有人兜售游戏里的宝物或金币，比官方内购价便宜很多，他们是真是假？如果是真的，到底如何做到的？”在最近的几个月来，这种疑问呈现越来越多的趋势。

触乐网记者就这一问题，在淘宝上试着以关键字“iOS游戏充值”搜索了一番，得到回馈商品信息超过5000条。这些游戏代充服务大都集中在当前的热门手游作品——诸如《我叫MT》《神魔》《神雕侠侣》等游戏上，这些代充服务售价远低于官方内购价。以热门游戏《我叫MT》为例，游戏中价格最高的内购“7770符石”的官方价格为648元，而淘宝代充店的价格是460元——相当于以7.1折价格买到了内购（**如图1**）。

利用盗刷和黑卡低价代购App甚至Gift Card，在网上早已有之。但如今在这些代购商家的店铺页面里，我们却都会看到相似的强调信息——正规充值，绝无黑卡，笔笔都有官方充值订单。

在不使用黑卡或盗用信用卡账号的前提下，商家依然能以低价进行内购代充，这意味着此举有利可图。经触乐网记者查询相关信息，发现此类代充业务销量巨大。仍以《我叫MT》为例，某淘宝店铺3个月的交易量高达989次，而一家店铺主打的热门手游平均为4到8款。即便是非常保守地估计，一家店铺每天的利润也能达到1000元人民币以上。淘宝上提供此类服务的商家比比皆是，信誉最高者已达5蓝冠。

与此同时，出现在国内苹果开发论坛Cocoa China的一条帖子引起了触乐网的注意，有国内APP开发者声称：他们的APP只在中国区上架，却在iTunes后台看到了很多用南非货币结算的内购。为此当事人还特意去南非AppStore进行搜索，却未发现自己公司的产品。开发者对此毫无头绪，但使用南非货币结算的内购却频繁发生。根据触乐网记者得到的消息，不只有一家手游公司注意到了这一现象，但多数都不知南非货币从何而来。

两条线索交叉到一起，一个未被苹果重视的付费漏洞，以及一条快速成长的灰色产业链条，逐渐浮出水面。

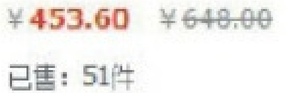
1









2

热门 App 内购买项目		Top In-App Purchases		Top In-App Purchases	
1. 一小堆宝石	¥30.00	1. Pile of Gems	$4.99	1. Bag of Gems	R79.99
2. 一小袋宝石	¥68.00	2. Bag of Gems	$9.99	2. Sack of Gems	R159.99
3. 一麻袋宝石	¥128.00	3. Sack of Gems	$19.99	3. Pile of Gems	R39.99
4. 一大箱宝石	¥648.00	4. Box of Gems	$49.99	4. Chest of Gems	R799.99
5. 一小箱宝石	¥328.00	5. Chest of Gems	$99.99	5. Box of Gems	R399.99

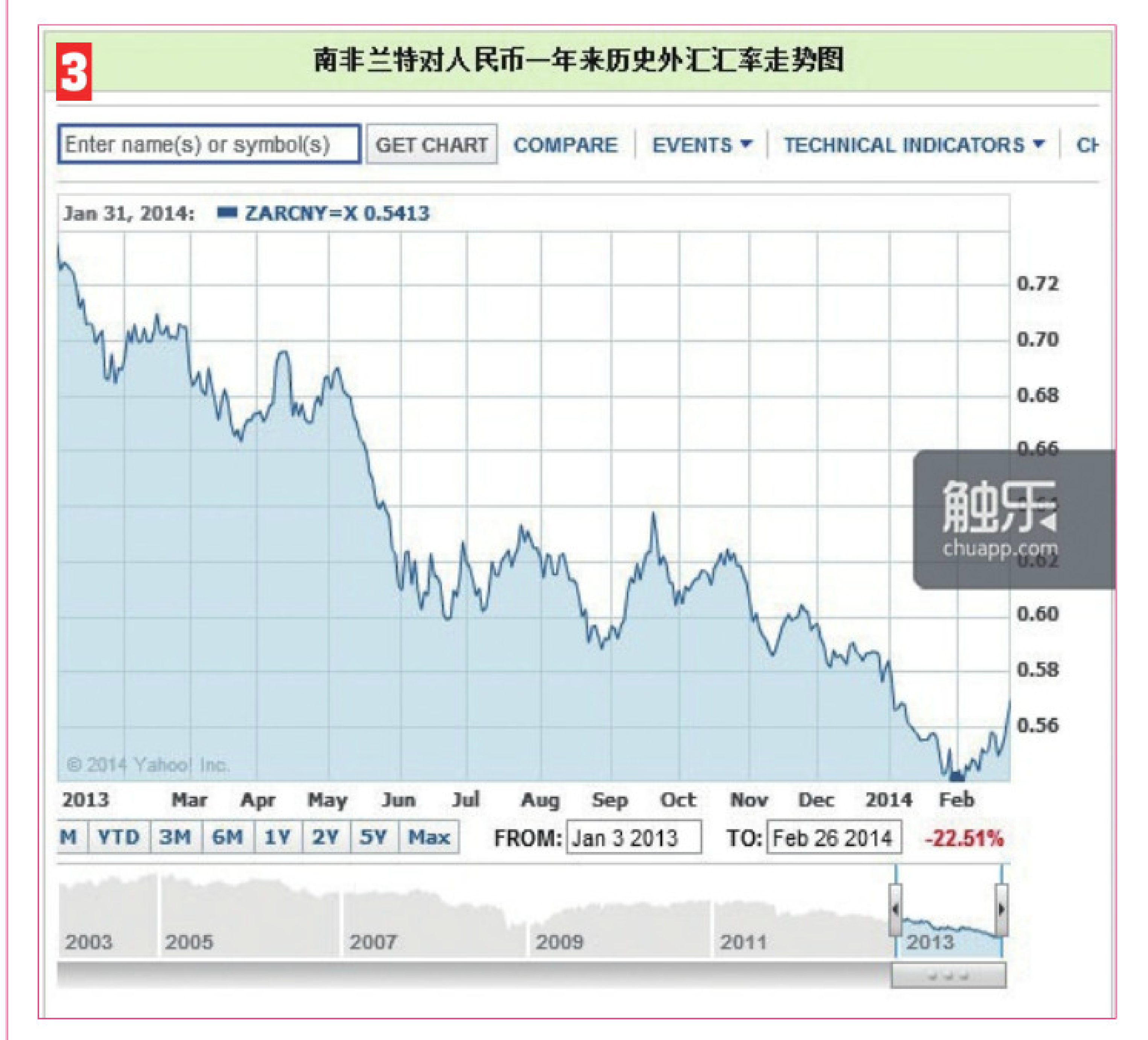
■ 苹果与汇率

首要的问题出在汇率上。App Store有一套自己的汇率折算系统，该汇率系统相对于国际汇率体系而言是固定不变的。而最近一年因为诸多原因，部分国家（如南非）的货币对美元汇率波动巨大，从而导致以下现象：一款中国区售价100元人民币的游戏（或内购物品），如果用这些汇率波动国家货币进行支付，借助App Store汇率和实际汇率的差价折算后，实际仅需70元人民币。而部分头脑灵活的人正好发现了这合法且合理的“汇率漏洞”，并利用这一漏洞大量以低折扣销售热门游戏的内购物品，最终导致游戏运营商和开发者蒙受损失。

以全球上架的《部落冲突》为例，“一大箱宝石”的售价在中国、美国、南非的售价分别为648人民币、99.99美元、799.99兰特（**如图2**）。

以2月28日南非兰特（南非官方货币）对人民币的汇率0.57计算，同样的“一大箱宝石”，用兰特结算，只需要455人民币，比国服便宜了将近200块。

根据触乐网记者得到的消息，一款月销售额超过700万元人民币的产品，每个月因这种合法倒卖而造成的损失约超过



3 南非兰特对人民币一年来历史外汇汇率走势图

100万。一款不错的手游产品，每月的账面销售额为700万元，但可能真正到账的只有550万元，其余的150万元中约有50万元的黑卡耗损，而剩余的100万则被这些汇率倒卖者攫取。而目前各大手游企业还没有有效的方式来控制这一因App Store汇率问题而造成的直接经济损失。

众所周知，App Store为付费项目设置了超过80个价格等级，每个价格等级在不同国家App Store中的官方汇率差并非完全按实际汇率制定。苹果并不会频繁修正不同地区App Store的实际售价，因此，汇率倒卖者将两个因素综合评估后，在不同地区的App Store中大量使用急剧贬值的货币购买国内热门游戏或道具，则完全可以利用这一差价获取暴利。

南非兰特正是这种货币。

■ 南非兰特风云史

南非兰特是由南非储备银行发行的货币，于1961年2月正式发行。作为赤字庞大的经济体，南非兰特的货币走势相当脆弱。由于美联储在2013年底启动了宽松货币政策退出机制，使次贷危机以来经济结构转型较为缓慢的南非受到较大冲击并导致南非兰特不断贬值。过去这一年来，南非兰特汇率大幅下跌，而南非区App Store对应的价格仍保持在年初的高位。

如图3所示，去年10月时，南非兰特对人民币的汇率约为0.61，此后继续不断震荡并持续下调，而若以App Store上的价格计算，南非兰特对人民币的汇率高达0.75。实际上，虽然2012年苹果商店就开启了南非iTunes商店并支持兰特交易，但直到去年10月中旬，南非App Store才开放游戏类别的APP销售，这与淘宝卖家开始代充的频率完全一致。

汇率的变化，以及苹果在这方面迟缓的响应，稍加注意的人都能觉察，也不乏有人想到利用汇率差价倒卖App Store商品，但实践起来则会遇到一个非常棘手的问题：无论是《神雕侠侣》《全民英雄》还是《我叫MT》，都未曾在南非上架，而中国区的版本仅支持中国账号和人民币购买。那么内购倒爷又是如何用南非兰特结算压根不存在于南非App Store的游戏的内购呢？

■ 实践——买一个不存在的游戏

按照苹果App Store的规则，如果用户的账号为南非区，就只能使用南非区App Store。且不说国内诸如《我叫MT》《神雕侠侣》在内的诸多游戏并未在南非上架，即便上架，内购倒爷也无法达到为国服玩家充值的目的——经触乐记者测试，如果先用国服Apple ID下载游戏，再换成南非ID进入游戏，价值648人民币的内购的确会换算成799南非兰特，但这时点击购买，会弹出“此程序非当前ID购买，请先购买程序”。换言之，你无法用一个账号去购买另一个账号名下的游戏内购。

但如果始终用同一个账号呢？这时我们大致能猜到，淘宝商家应该采取了某种方式，使用南非账号买到了中国区的APP，然后再用兰特结算。但这听起来不太可能实现——在不切换账号的前提下，如何购买一个在当前区域没有上架的游戏呢？

随着调查的进一步深入，我们经过多次尝试，最终成功再现了“买一个压根没上架的游戏并购买内购”。原来这个过程不需要任何超出普通用户权限的操作，完全在苹果的规则下便能实现：

以下是再现过程：

1.你需要注册一个中国区的Apple ID，这里一切如常，略过不表。

2.使用这个ID，下载你打算用南非兰特充值的游戏，登录游戏，这里我们的测试对象是腾讯的《全民英雄》。

3.退出游戏，在iOS的设置选项，或在PC端的iTunes和iCloud里更改账号的所属地区。

4.以PC端的iCloud为例，打开iCloud程序，登录你刚注册的国服ID，你会看到**如图4**的界面。

5.依次点击“管理”“查看账户”，你会看到**如图5**的界面。

6.更改国家，选择南非，按规则填信息，成功后**如图6**，国家已变为南非。

7.打开你的iOS设备，进入App Store，会很快收到**如图7**中的信息，说明该Apple ID只适用于在南非区购买商品，点击确认跳转到南非App Store。

8.打开上文提到的游戏《全民英雄》，角色、服务器等都保持原样，进入商店，发现内购仍以人民币显示。但这些都无关紧要，直接点击购买。我们可购买一个6元人民币的道具进行测试，按照当前的国际汇率，6元人民币相当于10.41南非兰特，但实际成交价只有7.99兰特，相当于打了7.6折（**如图8**）。

注意：你无法使用VISA之类的信用卡直接支付，否则系统会报错，必须先使用南非的Gift Card为Apple ID充值，然后再购买内购（**如图9**），交易成功。

至于前文提到的淘宝648块钱的内购只卖460多块，相当于7.1折，和上文的7.6折

对比，看似成交价比直接汇率价都低。但需要注意的是，在中国价值648元的内购，到了南非只有799兰特，换算成人民币是455元，就算内购倒爷只卖460元人民币也有足够获利空间。

在上述再现的过程中，存在两个难点，导致这个漏洞被埋没了相当长的时间，成为一个商业秘密只流传于“内购倒爷”之间：

1.“切换账号所属国家”是个较隐蔽的功能，且有诸多不便（比如你得用光所有余额），用户一般情愿重新申请一个账号。

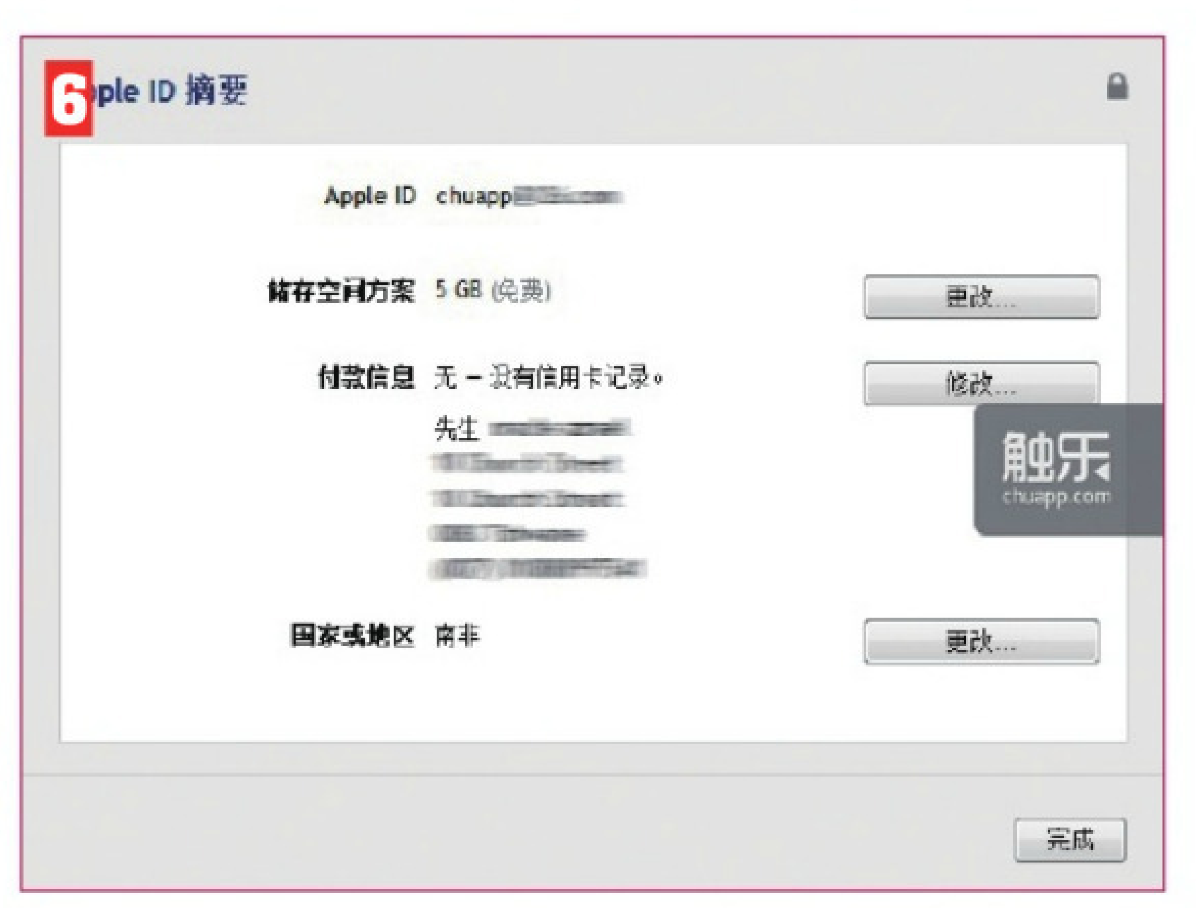
2.即使切换到南非，在使用信用卡支付的时候依然会报错。一般人即便尝试，到这一步也基本放弃，很少有人想到可以用Gift Card充值后再购买。

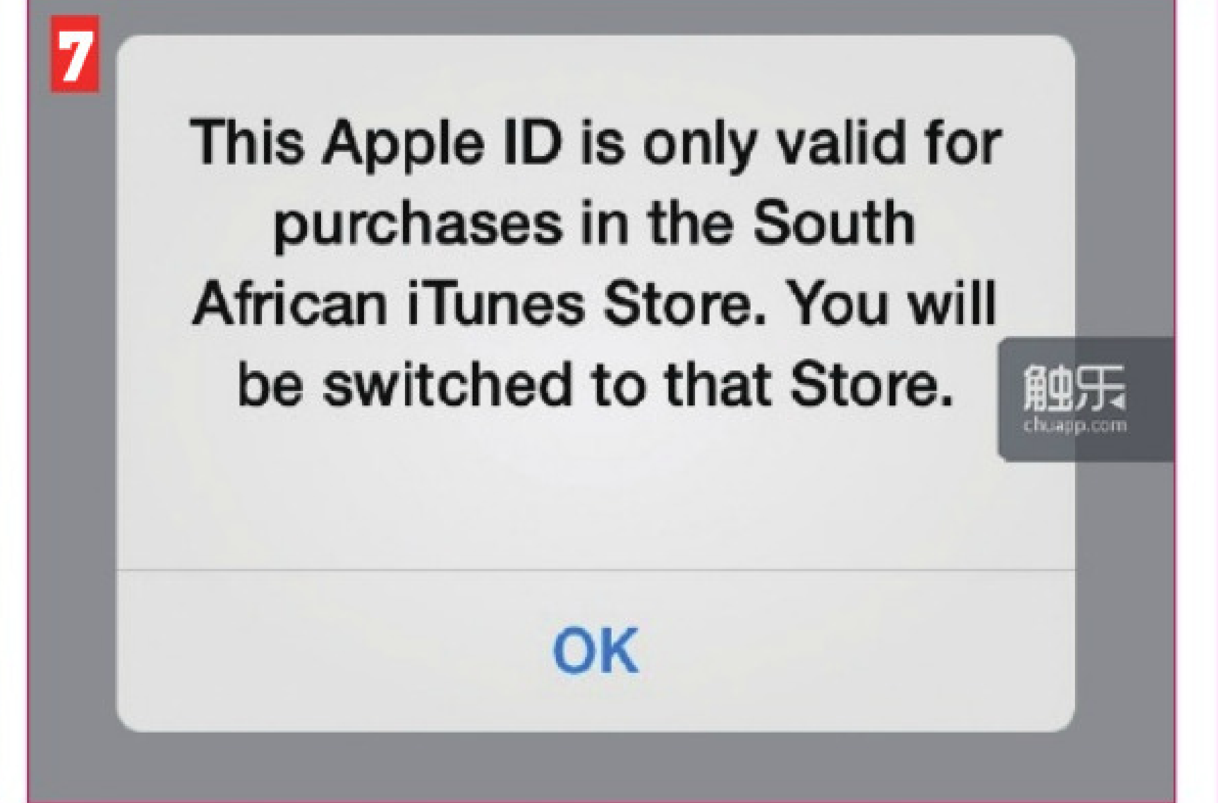
如今，这个产业链的规模仍然在扩大，产业链的上下游正在逐渐完善。目前在淘宝输入“南非Gift Card”，可以找到超过213件商品。在这些商品中，销量最高的是价值为4500兰特的Gift Card。在排名前列的一家店铺中，按照当前汇率售价为2600人民币、实际价值4500兰特的南非区Gift Card，在近30天内销量超过500张，历史总销量超过2000张。且大部分购买者均会一次购买3张甚至20张，其中不乏一些“XXX工作室的”的买家，这个灰色产业无疑会吸引越来越多的投机者入驻。

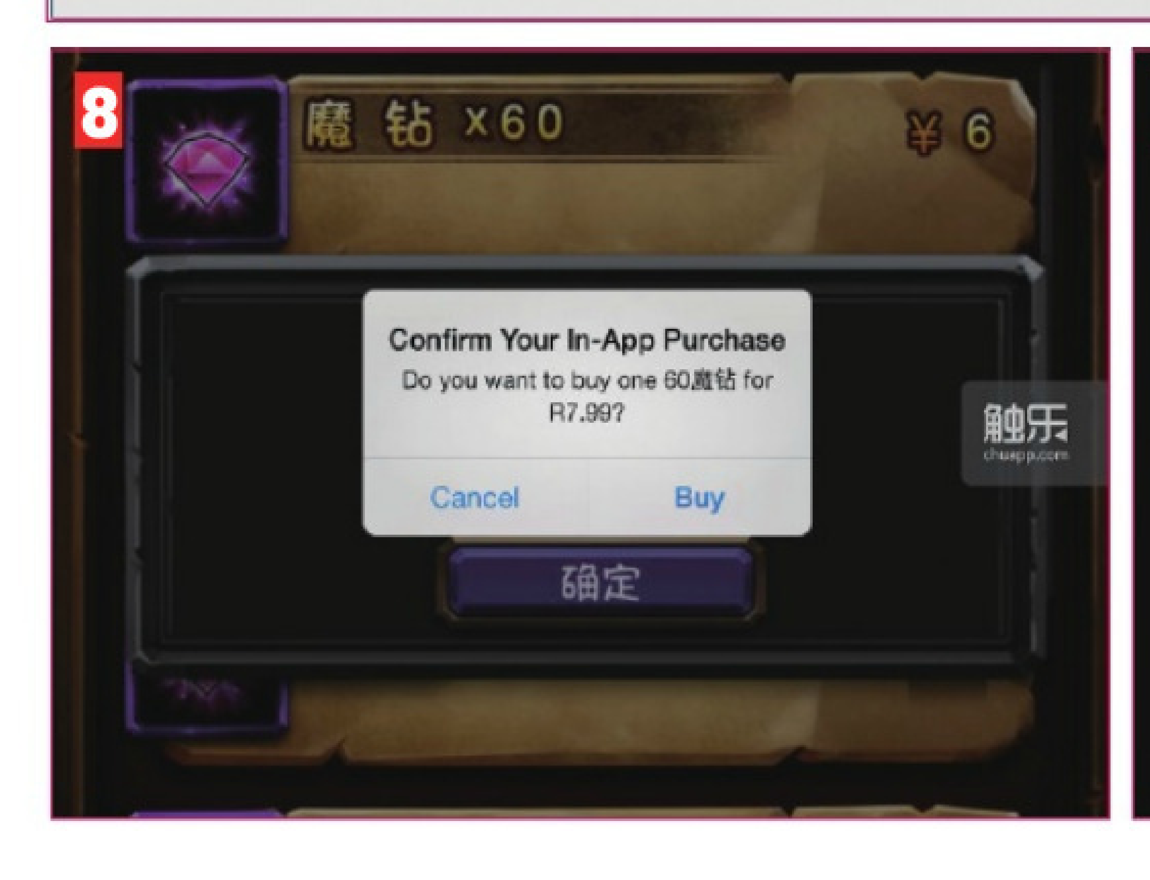
最后，触乐网关注此话题，并不是为了传播具体的投机方法，虽然我们知道一定会有无数用户去尝试——这无疑是一个短期的坏事，却是长远的好事。将阴暗敞开，阳光才会照下，苹果或许才会有所重视，进而优化他们的App Store付费规则吧。













移动游戏作恶指南（连载一）

■供稿 触乐风
执笔 张帆

本文源自Bluecloud Solution公司创始人Carter Thomas撰写的一篇“教程”博文。Carter Thomas毕业于美国鲍登学院，拥有社会学和经济学的双学位，他在移动应用市场的个人事业始于2011年10月，数年来开发并出售了超过400款iPhone与iPad应用，其中绝大多数都是游戏。但他并不是游戏开发者，也不是游戏爱好者，甚至根本不懂编程。他自称为“移动应用爱好者”，这一爱好的来源直截了当——它能赚钱。

Bluecloud公司能够以数天一款的效率高速生产出移动游戏产品，其“秘诀”在于一个正逐渐受到越来越多开发者欢迎的商业模式：应用炒卖（App Flipping）。炒卖即是字面意思上的低价买入、高价卖出，具体到移动应用领域，它是指开发者低价收购源代码、自行对同一套代码进行多次换皮，通过植入广告或内购等营销方式实现盈利。

Bluecloud的400余款应用全部出自他人之手，Thomas所进行的操作，不过是指定广告出现的位置，或是为内购明码标价。他以低廉的价格雇佣美工和程序员进行换皮加工，然后在4天～8个月的周期内，收回包括源代码费用在内的全部成本。

这篇题为“我是如何通过应用从1000美元发展至20万美元”的博客，以传授成功经验的口吻解释了这些疑问：并且为应用炒卖产业吹响了进军的号角。在不久的将来，我们可能会让数量不菲的人选择这条道路——因为它实在是太有诱惑力了，正如这份事业的传播者之一App Empire在宣传中宣称的那样：炒卖是通过应用实现盈利的最简单的、最懒惰的方式，它便宜、高效，并且经受住了时代的考验，在短短不到两年时间内就诞生了Thomas这样的成功者。人们总在追求成功和财富，而关于成功和财富的故事注定被广为传颂。

关于我们传播这篇文章的动机，正如本文的标题所言：这不是一部成功指南，而是一部作恶指南，它是关于应用炒卖产业是如何腐蚀移动游戏市场的指南。我们无法阻止任何人充满热情地投身于这份事业，但我们至少能够让这份事业的受众意识到自己正在面对怎样的侵害，而自己的每一次下载与点击行为会如何为侵害者提供支持。



Carter Thomas最引以为豪的就是用同一套山寨temple run代码换皮而成的系列产品，以右侧的Gangnam Fly Surfers为甚。他声称采用这一套代码换皮的ROI（投资回报率）高达128000%

指南一：译文

“速度提供了一种真正的现代化快感”——阿尔道斯·赫胥黎

请将本文视为一篇胜利宣言，如果我的家人也打算加盟应用事业的话，我也会为他们提供以下建议。我无法保证你能够重现我的成功，但如果你还没有意识到该如何在自己的事业中活用这些本领的话，我很乐意与你分享我的故事。广记博闻总要好过坐井观天，那么这就开始吧……

如果你还没听说过我的成功消息的话，我已经成功出售了自己的应用产品组合（2013年1月，Carter Thomas通过Apptopia中介，将自己在一年内完成的应用打包出售给了AppBin，总价20万美元）。如今香槟酒宴与宿醉都已经过去，是



Carter Thomas所讲述的这份成功相当可疑：在Apptopia的公告中收购那批应用的AppBin号称是一家“新成立的国际应用基金会”，但该机构已“成立”超过一年时间，除了收购这批应用之外却没有任何作为

时候该回应很多人都问过我的一个问题了。“Carter，如果你重新开始的话，你现在会怎么做呢？你会如何进入应用市场？”

我认为这是个非常好的问题，因为这迫使我去进行历史悠久的“穿越回过去”式思考。除此之外，如今的市场已经与2011年10月时大相径庭，而现在我要做的也会与当初大不相同。这一问题的难点是：此时此刻，应用事业的发展正面对着100万种不同的选择，这种令人眼花缭乱的多样性与紧迫感令人难以招架，我完全能够理解你们的感受。

我已经重新开始了这份事业，我正在以新的模式发布新的应用。但情况已经与之前不同——我已经赚到了钱，我不会受到工作或其他职责的约束。我今年29岁，却不用去考虑很多同龄人需要考虑的问题，这份资本让我有了更多的冒险自由。这篇指南是为所有打算完成互联网与互联网营销多年来的许诺的过渡的人准备的，如今被动收入已经成长到了足以作为你的全职事业的程度了。

让我们诚实地面对这个主题：这是一篇关于如何通过应用尽可能快地赚到钱的指南。

这就是我要做的事情。

■第一步：低价买入，换皮，重复，只做游戏

这种做法被称为应用炒卖、换皮，或者“划算的买卖”。进入这一市场的最佳方式就是快马加鞭，立即行动。

换句话说，就是通过授权或购买源代码来利用其它人已经完成的产品。我习惯于使用Apptopia，因为我能从那儿的商店里立刻拿到整个应用而无需换皮。如果求助于另一家源代码市场的话，你还得在游戏上线之前完成换皮工作。这种做法无异于为自己的底线增加时间，不过有些时候你也能藉此以便宜价格买到一个不错的引擎。此外，如果你买到了一个通用（iPad与iPhone双版本打包）应用，这会对你的收入大有助益。

一般来说，你要优先挑选那些“无穷无尽的”，或是自带海量关卡的代码引擎。这么做的原因是：

有更多的机会展示广告；

有更多的机会展示广告；

有更多的机会展示广告；

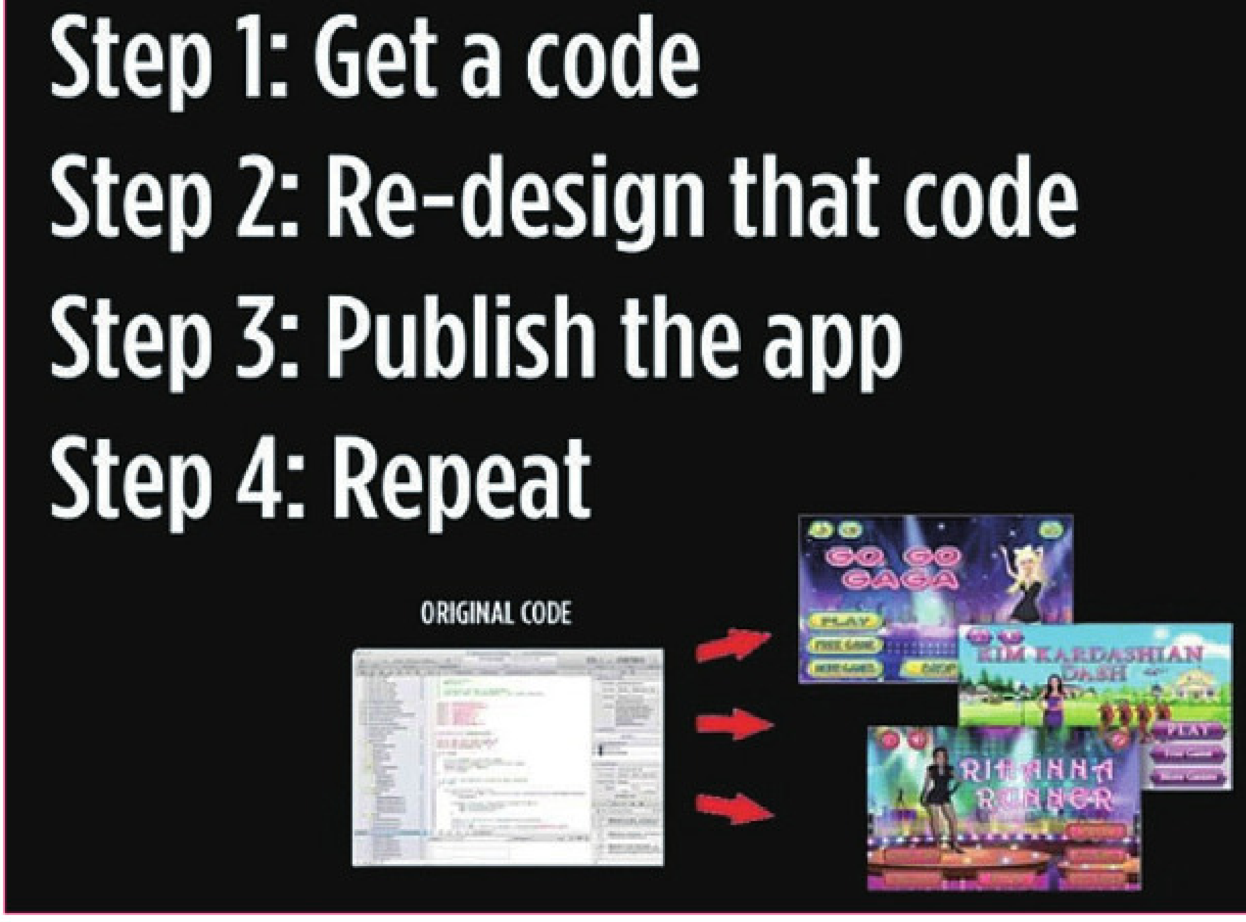
能卖出一些内购；

让用户多少能高兴一点；

让多个版本的换皮工作更加简单；

有更多的机会展示广告。

我很快就会谈到这一点，但请先记住这个黄金法则：你要做的只是换皮图像，而不要去换皮内容。两者有着很大的不同。



第一步取得源码，第二步设计换皮，第三步上市发行，第四步重复过程

在拿到可换皮的引擎之后，就可以迈出第二步了。

请注意：不要尝试从零做起。我要重申——这份事业无关于自豪感或是肩负起革命的重任，这份事业不是用来证明你的想法有多伟大的，这份事业是用来赚钱的。

■第二步：在33天内赚到钱

现在你已经有了一个可以发给设计师/开发者的无尽跑酷（Endless Runner）引擎。这很不错。

接下来你要做的就是战略性地布置广告以充分挖掘游戏的价值。这么做并不招人待见，但这么做能赚到钱。

最万无一失的广告位就是游戏的开始画面，在这里要使用全屏显示，并且让广告位覆盖整个游戏界面。我会在游戏的开始画面同时植入RevMob和Chartboost的两个广告位。这么做非常碍眼，但这么做能赚到钱。

然后，我还会在Game Over的画面同时全屏植入这两个广告位。每当用户掉下悬崖摔死的时候……嘭！这就同时为RevMob和Chartboost两家的广告创造了展示机会。同样的方法还适用于暂停界面和退出进程后返回时的界面。就算用户打算离开游戏，也要让他们以能够让你赚到钱的方式离开。这些广告网络的营收依赖于引导用户安装其他游戏，因此需要让用户点击广告、进入App Store，然后安装屏幕上展示的游戏。

在同样的框架中，横幅广告也能够派上用场。尽管这种广告的收入远远比不上全屏广告，但它多少也能赚到点零花钱。我在这方面的选择是iAds和MoPub，但听说OpenX也相当不错。横幅广告位的窍门是要尽可能地展示出更多的广告，这些横幅通常会以40～60秒为间隔进行切换，因此需要尽量延长用户的游戏时间，或是想办法让横幅切换的次数更多一些。典型例子是这样的：用户打开一款游戏，于是就看到了RevMob和Chartboost的广告，当用户选择关卡并开始游戏后，横幅广告会全程陪伴着他们。只需玩上30～40秒就能结束关卡或是挂掉，两者都会把用户带到Game Over界面。这时RevMob和Chartboost的广告会再次出现。当用户关掉这些广告之后，刷新后的横幅广告就会出现在他们眼前，这样就能够利用核心用户流创造二次展示机会。按点击次数计费的广告在这种处理方式中收效甚微，但这对于按展示次数计费的广告极有帮助。

火热抢钱秘笈：在Game Over界面

上，要让分数展示从零一直计数到最终得分。这么做可以让用户在分数显示完毕之前多等待4～5秒……与此同时，他们在盯着横幅广告看。这么做不但能够让服务器有足够的时间下载广告以增加你的展示率，还能够显著提高你的广告点击率。我曾经在自己的跑酷游戏上实践过这个，效果拔群。

至于游戏的内购，就不要指望在这种游戏中靠内购赚到广告那么多的钱了。无论你绞尽脑汁往游戏的内购商店里加入多少多酷的内容，内购收入与广告收入相比也只会是个笑话。

最明智的做法是为游戏增加一些价格高到离谱，但对于少数死忠玩家（可能只占1%）而言极有吸引力的内购。例如标价29.99美元出售一个能够让玩家无敌的“势不可挡模式”。允许玩家花费0.99美元去掉广告对于你安享晚年毫无帮助，很遗憾。

这种做法符合经济学原理——1%的顶层就是应该为其他人的边际价位买单，热爱这款游戏的玩家就是应该为其他没有钱或不认为值得花这笔钱的玩家买单。请注意：这不代表我的政治立场，请不要上纲上线。

为什么要以33天为标准？

我指望自己的应用在33天内赚到的钱能够让本金翻倍。如果我为一个应用的换皮花费了600美元，它在33天内就应该赚到1200美元。在33天之内，我会密切监控、频繁更新，想尽一切方法让它赚到这笔钱，但是在这33天之后，我就会彻底忘掉它。这个天数因人而异，但是在度过第一个月之后，与创造的价值相比，这些低品质游戏已经完全不值得再为其浪费时间了。

接下来，我们就要迈出第三步了……

■第三步：选择你的主题

我在创业早期为游戏选择的主题并不是“热门”主题——我只选择那些为广告客户提供最高品质流量的主题。去年第二季度，Revmob的顶级广告客户是PocketGems与TinyCo（当时两家厂商重点推广的游戏都是动物主题），因此我也选择了动物主题的游戏，以此来创造有效千次展示（eCPM）收入。

在为自己的游戏选择主题的时候，通常有以下几种选项：

1.根据顶级广告客户的推广内容，选择迎合他们产品的主题（赌场、黑手党、奇幻、年轻女性等等）。

2.利用当前热点趋势（这是一个非常出色的策略，有很多产品都借此创造了高效的投资回报）。

3.利用当前热点应用（如果《神庙逃亡2》快出了，你也许会想做一个与之相似的东西出来……）。

4.利用吸引眼球的设计（无论市场上同类内容有多拥挤，只要你的应用图标和游戏截图足够惹眼，它总能在一两周之内抢占先机）。

选择主题的底线是：要优先选择有利可图的和人气高涨的主题，如果你能同时选中两者的交集，那就准备庆祝吧。



这张讲述插入广告位置的图解说明被称为“用户体验”



用户会被炒卖者赌中的关键词和免费模式吸引，在搜索到应用之后不假思索地下载，接着便沦为人肉广告点击器。这些以生成广告为己任的产品热度会随着关键词的退烧而迅速消失，并且在完成盈利目标之后对于开发者同步失去价值，作为僵尸应用留在App Store中继续“发挥余热”

■第四步：发行

当有人问我该从何处着手做起的时候，我要传授的第一件事永远是精通发行技巧。发行的流程从得到一个Xcode（苹果官方提供的iOS开发工具）项目开始，到把自己的应用上架App Store结束，其内容包括：

1.标题

2.截图

3.描述

4.关键词

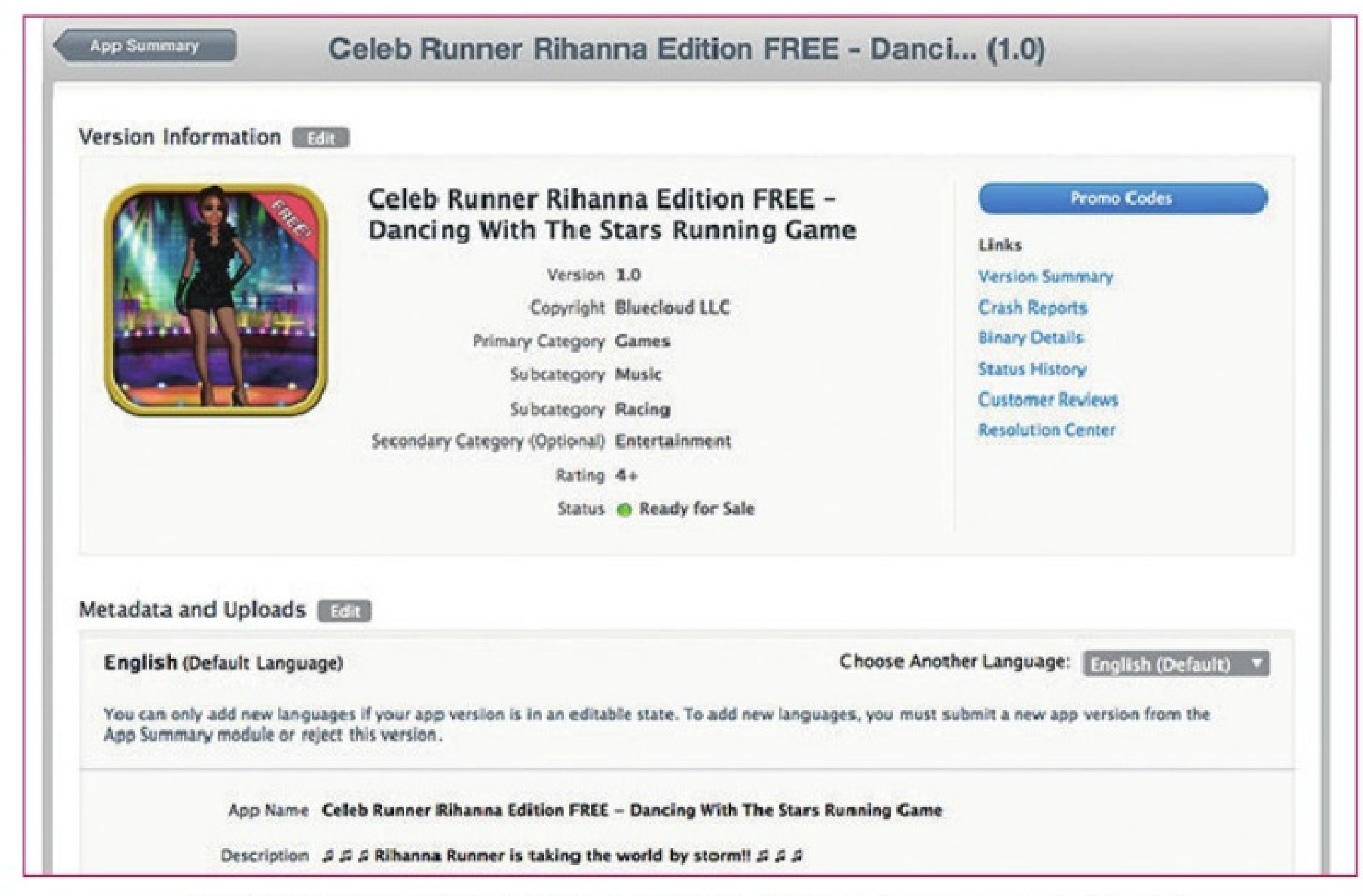
5.服务提供概述与文件上传

6.游戏内购设置

7.游戏中心设置

8.全体广告网络设置

发行几乎永远是整个换皮模式的瓶颈，越是精通这部分，能赚到的钱也就越多。开发者与设计师——尤其是那些长期采用同一套代码的家伙，他们能够为你大批量产出游戏。而你所要做的就是把这些挨个上架App Store，无穷无尽地重复这一过程。



如果你认为这部分的说明太简略了，那是因为他专门为此开设了一系列收费课程



Gangnam fly surfers是Carter Thomas淘金之旅中收益最高的一款，游戏成功赶在Gangnam Style的病毒传播期间上架App Store，换皮成本为2500美元，耗时一周，在高峰期每天能够为他创造3500美元的广告收入——这就是应用炒卖界的廉价成功学

■第五步：重复

将上述步骤再重复一次，然后时常重复这个过程。缓慢起步，把握节奏，当你能够像活动身体的一部分一样自如地发行应用的时候，再大幅增加发行的密度。我认识一些每个月都能赚到5万到10万美元的应用炒卖大师，他们总是在绞尽脑汁地重复这一过程，并且完全精通于此。他们甚至会把大量应用的整个炒卖流程外包出去，但只有在完全理解这一机制，并且用丰富的亲身实践经验之后，才能游刃有余地做到这些。

■第六步：现在就开始！

接下来的问题显然是：你得去搞到一套源代码才能开始这份事业！如果你最近盯着排行榜看过的话，很容易就会找到自己的起点。有些人会选择自行开发应用，但大多数人都是在其他地方买源代码。

[下一段内容是原文作者高调宣传自己的源代码，故省略——译者注]

■大赚特赚

我要说的就是这些了，这是一份复利的（Compounding，将本年度本息转入次年利息）事业，你会赚到的钱只会越来越多。它会在相当长一段时间内急剧增长，且增长势头几乎不会减缓。而你所需要的只是几千美元的本钱（甚至都不必花这么多！）。

希望这能够帮到你们，我所认识的每个从事这份事业的人在每个月赚到的钱都比上个月要多。这就是这份事业的意义所在。只要投身这份事业，你就能赚到很多很多钱。

祝你好运！准备好香槟吧！

指南二：应用炒卖生态圈考查

Flappy Bird所取得的成功体现在两个方面：意外的病毒营销机遇所带来的数以千万计的下载量，以及游戏内置广告为开发者带来的平均每天5万美元的收入——尽管朴实的越南游戏开发者Dong Nguyen与应用炒卖事业并无关系，但与之相近的数据在应用炒卖界的宣传材料中相当常见。

App Empire的创始人Chad Mureta亲手炒卖了超过46款应用并创造了3500万下载量，他为传播这份事业所撰写的书《应用帝国：赚钱，享受生活，让科技为你所用》（App Empire: Make Money, Have a Life, and Let Technology Work for You）介绍了一款应用被炒卖至60款，并最终创造超过5000万下载总量的成功经验。

App Empire的事业是以1983美元的价格向打算参与应用炒卖行业的新人出售全套教程与相关工具，Carter Thomas则是这家“培训机构”的合伙人与成功经验课程的客座讲师。他们传授的本领最终会将炒卖者引向SellMyApp、AppBusinessBrokers，以及



2009年，Chad Mureta遭遇了一场车祸并因此破产，但是他抓住了新兴的移动应用市场这个商机

Apptopia等移动应用交易平台——数以百计的团队或个人开发者会在这些平台上出售自己的产品，然后数以千计的应用炒卖者会把这些源代码变成数以万计的应用，一切最终汇聚在移动平台的应用市场中，等待用户的点击与消费为炒卖者创造收入。

作为应用炒卖中介机构中的佼佼者，Apptopia已经将这份事业发展到了令人难以置信的程度：炒卖者能够以最低199美元的价格购买一款样本，以400美元的起价购买一款换皮套装，以800美元的起价购买全部发行流程，或是直接购买1000美元的全套服务礼包——除了出钱之外什么都不用做，一款署有自己名字的应用就会上架App Store守株待兔。在样本之外，该平台上还有4000余部由第三方开发商提交的应用，这些应用根据自身在过去13周内的下载量、营收额、活跃用户数量、评价数与评星数以数百美元至数万美元的价格出售，等待着自己的炒卖者。自2012年成立以来，仅Apptopia一家就已经售出了800余份第三方应用，总价超过732万美元，而这些应用会在进入炒卖流程之后不断地产出各种换皮产品，甚至会在流程结束后遭到二手转卖，再次进入下一轮炒卖。所有的这些待炒应用几乎都是对特定时期热门应用的粗劣仿制品——当然，绝大多数都是游戏。在Freelancer.com等外包平台上，应用炒卖在以更加不堪入目的形式进行：数日间，无数炒卖者为Flappy Bird换皮应用而招募美工与程序员的价格已经从数百美元跌至了数十美元，但仍然有人情愿为这等不堪的事业以廉价出卖自己的劳动力。

应用炒卖的兴起意味着内容提供者创作能力的枯竭：美工们仍然能够产出图像，程序员仍然能够产出代码，但全部的策划工作会被简化得只剩下“仿制哪一款产品”或“采用怎样的换皮方案”，而全部的设计工作不过是规划广告栏位的出现位置与展示尺寸……在这些应用炒卖者的“辛勤耕种”下，移动平台的应用商店中毒草丛生，热门应用的搜索结果中往往会夹杂着大批换皮产品，而最可悲的并不是这些炒卖产品的存在，而是支撑着产品炒卖行业的用户们——绝大多数遭到炒卖的应用都是游戏，而它们所瞄准的自然是移动游戏的玩家。

炒卖应用的特点通常是毫不掩饰仿制意图的图标与名称，通过Google机械翻译而成的本地化应用描述和严重破坏游戏体验的各种广告……在这个国际化程度空前的山寨行业中，我不知道中国是否处于领先地位。也许迟早有一天，国内某些原本就严重缺乏创作能力的开发商会意识到炒卖的成本远远低于雇佣员工的成本，然后炒掉大批员工以转换生产模式；也许迟早有一天，国内也会出现大规模的应用炒卖中介平台。如今，国内已经有开发团队走出了国门，将自己的产品通过中介卖给外国炒卖者，就在本文撰写期间，位于福建厦门的肆点半工作室过去的产品《欢乐弹弓》（Dejuggle）就已经在Apptopia上以4000美元的价格售出——虽然不知道这是否是二

iPhone and Android Small Game App

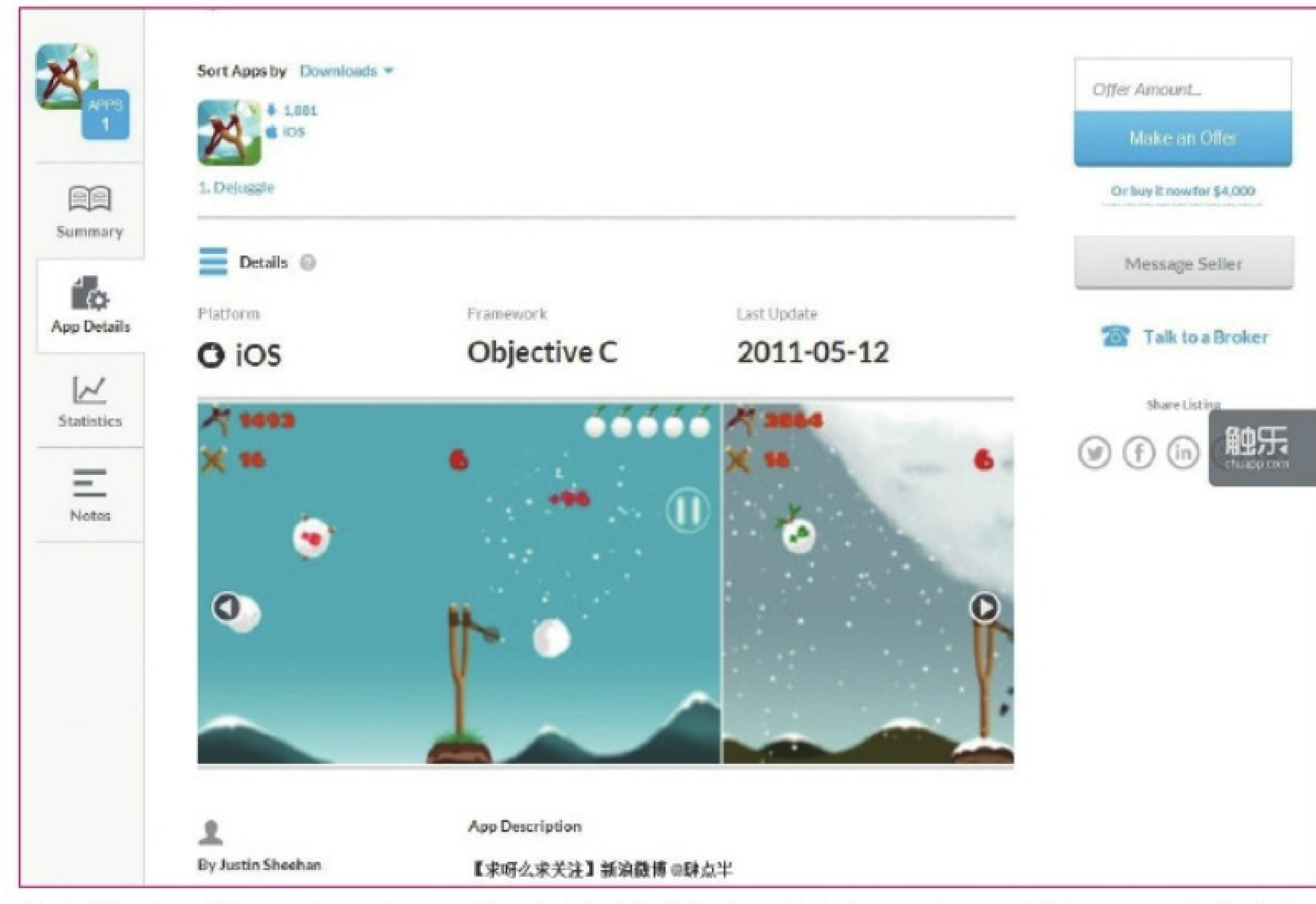
Close

Fixed Price Project - Est. Budget $45.00 - Posted 2 days ago

Job Description

You will create an iPhone and Android app copy of the hit game 'Flappy Bird'. Our new and improved Flappy Bird will have levels and challenges available. This will not be the same exact thing, but very much like it. This will come as the creator of flappy bird is taking down his version.

应用开发外包招工启事：“你要照着炸裂大作Flappy Bird做一个iPhone和Android应用，我们的全新改进版本要有可用的关卡和挑战，它和原版不一样，但是十分相似……”



购得这份应用的炒卖者忘了去掉之前所有者的相关信息，技术支持网站显示这位买家同时还经营着Instagram僵尸粉、Twitter转播数等“业务”

手或三手交易。对应用炒卖行业的支持似乎与他们“坚守理想”的原则并不冲突。

2014年的移动游戏行业仍然是弥漫着淘金狂热的西部蛮荒：没有淘金者需要为维护秩序或改善环境负责。在财富与成功的诱惑下，这里可能发生各种意想不到的奇迹，也可能会滋生无数令人侧目的恶行。在瞬息万变的移动游戏市场中，只有一点不会发生改变：玩家的地位仍然是最低的，环境为其提供的保障仍然无限趋近于零。琳琅满目的游戏阵容中也许会出现比以往更密集的炒卖应用，以多变的外表掩盖同样的代码，不择手段地诱使玩家点击或观看广告。但能够阻止这一恶性趋势的也只有玩家：如果你不情愿被这些炒卖者当牲畜相待，就有必要摒弃“只要没花钱就不算吃亏”这样的天真想法，谨慎地审视每一次搜索结果，明确自己真正需要的内容，不要下载任何可疑的应用——因为那并不是你想把玩的游戏，而是以玩弄你为目的的广告展示机。

应用炒卖将自己描述为一个优越的、进步的行业，从业者将自己比喻为发明汽车生产流水线的福特，标榜炒卖是应用生产的“现代化进程”。他们强调Apple并不是MP3播放器的发明者，Facebook不是社交媒体平台的创始者，Google不是Email的建立者——三者与应用炒卖行业的“共同之处”就是在自己后来居上的产业中引发了革命并获得了成功。“3年后，你会回想起自己今日对应用炒卖所做出的支持或反对——这是自互联网诞生以来最新的，最出色的机遇。”App Empire在宣传中如此表示。



Carter Thomas图解应用市场：80%的开发者都陷在投资回报率为负数的泥沼中，只有20%的赢家能够真的赚到钱

没错，这绝不是一场骗局：正如鼓吹者所言，这确实是许诺成功与财富的机遇，是成本最为低廉的冒险，是进入移动游戏市场的诸多方式中最简单，最懒惰的一种。应用炒卖的流水线将创作行为彻底降格为机械化的生产流程，有朝一日只要积攒了充足的素材，炒卖者也许就连动脑都不再需要，即可通过随机排列组合实现无穷无尽的换皮。但这一切机遇、成功与财富皆是建立在对用户的无视和蔑视的基础之上，Carter Thomas所撰写的“指南”并不是一部关于行骗、抢劫或偷窃的指南，它是一部关于纯粹的“作恶”的指南：如果你能够将一部分同类不再视为同类，而且要让这些被等同于牲畜的存在为你创造财富的时候，你会怎么做？你会考虑他们的感受吗？你会想要了解他们是否因为你的作为而感到焦虑和痛苦了吗？不，你要尽可能多、尽可能频繁地强迫他们去看那些他们并不情愿看到的东西，强迫他们在枯燥的等待过程中浪费掉尽可能多的时间。而你用于粉饰自己贪婪的理由就是：你为他们免费提供了一款游戏。于是，接下来的一切就像把小白鼠关进斯金纳箱一样合理。但你错了——这既不是免费的，也不是游戏。这是从流水线上生产的饲料，服务于移动游戏大草原上的畜牧业：那些玩家确实没有为你付钱，而你在以最粗暴的手法让他们为你赚钱。

（待续）



至于在应用市场上成为赢家的方法，炒卖者所崇尚的只有这3步：购买源代码，外包开发流程，坐在家里数钱



《丧尸狩猎者》
史克威尔-爱尼克斯出品的空洞之作

■供稿 触乐网
执笔 TRON

《丧尸狩猎者》是众多丧尸题材手游中的新成员，比较特殊的地方在于这是一部难得一见的“日系”产品。而且把日式卡牌手游用适合欧美玩家口的方式进行重新包装，但从国外网站的玩家Review来看，SE社的如意算盘全部都白打了。

《丧尸十字》（Deadman′s Cross）是众多丧尸题材手游中的新成员，制作方是以往很少涉足这一领域的Square Enix，水田直志(Naoshi Mizuta)、伊藤裕之（Hiroyuki Ito）等一大批FF系列制作人均加盟本作开发。光看这套卡司阵容，我们就可以猜到本作并不强调爆浆飙血这些司空见惯的表现乐趣，更注重日式游戏所擅长的收集元素。

也许SE社也意识到如果将这样的作品直接丢给那些上来就要敲烂丧尸脑袋的玩家，恐怕实在是难以下咽，因此《丧尸路口》还是进行了一些必要的包装。它拥有一个简单，但还算是接地气的的故事背景：我们的无名氏主角（姑且称其Mr.Deadman）在美国某一丧尸都市的公寓楼中挨了3个月饿，翻箱倒柜也实在找不到什么吃喝之物之后，就带着一杆狙击枪冲入了大街。

此时，本作玩上去就像是一部走“站桩射击”模式的FPS游戏：触摸屏幕左侧区域为瞄准，按下右侧的Fire按钮就可以射杀丧尸。瞄准镜中有箭头提示下一个目标的方向……到目前位置，游戏似乎还没有挑战丧尸粉们的三观。但接下来出现的东西就要彻底把我们搞得十分凌乱了：你很快你会意识到这个“伪射击”环节的功能完全等同于卡牌游戏的“抓牌”——你并不是要用子弹对丧尸进行肉体消灭，而是将其变成自己手中的一张张牌，然后用听命于自己的活死人小队去四处征战。

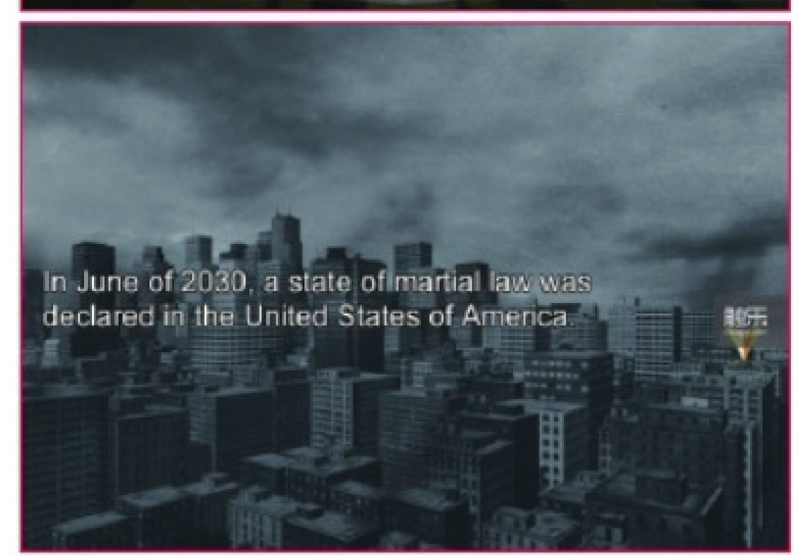
在“末世生存者”的角色被无厘头的转换为“亡魂大法师”之后，我们再次踏上征程，很快又会发现游戏又变成了回合制策略游戏：在游戏的第一个任务中，Mr Deadman需要从分布在一条走廊两边的房屋中寻找净水，每走一步都会耗费屏幕上方的耐力槽。在遇到见人就咬的“坏丧尸”之后，玩家先前收复的“好丧尸”们就会自动上前狠揍这些不识时务者。在凑够十张卡牌之后，墓地中一种被称为死人对决（Deadman Duels）的PvP新玩法将会继续挑战你的跳跃思维，此时游戏完全就变成了卡牌游戏。

每张卡牌都绘制得精美无比，牌面上除了攻防数值和背景介绍以外，还煞有其事地描述了每种变异生物的缺陷。然而在接下来的回合制交锋中，游戏几乎剥夺了玩家的100%的控制权，这使得规则完全变成了非常枯燥“抽一张比大小”。如果对方的卡片太厉害，我们就可以用一些低级卡牌作为食物送给本方的一些狠角色吃掉，再配合此前找到过的道具，从而凑出一支大牌来。但一旦打起来，玩家几乎只能全程观看，毫无策略性可言。为了让这个还没有开始就已经产生结果的牌局进行得更快一点，SE还特别提供了一个加速按钮。

如果要将这部玩起来也不知所云的游戏下一个准确定义，那么我们可以将其认为一部“卡牌-桌面-麻将-射击混合型丧尸游戏”。很显然，它仅仅是将SE此前的卡牌手游大作《魔物狩猎者》（Guardian Cross）换了一个现代丧尸的背景而已，种种扭曲的体验，也正是拜这种张冠李戴的混搭所赐。显然，SE的目的，就是把日式卡牌手游用适合欧美玩家口的方式进行重新包装，但从欧美地区的玩家反馈来看，SE社的如意算盘全部都白打了。“鬼畜丧尸控”会认为射击与卡牌两大元素完全脱节，游戏内容不仅空洞无力，而且充满了日式中二倾向，到头来说好的，也只能是传统日式手游玩家了。









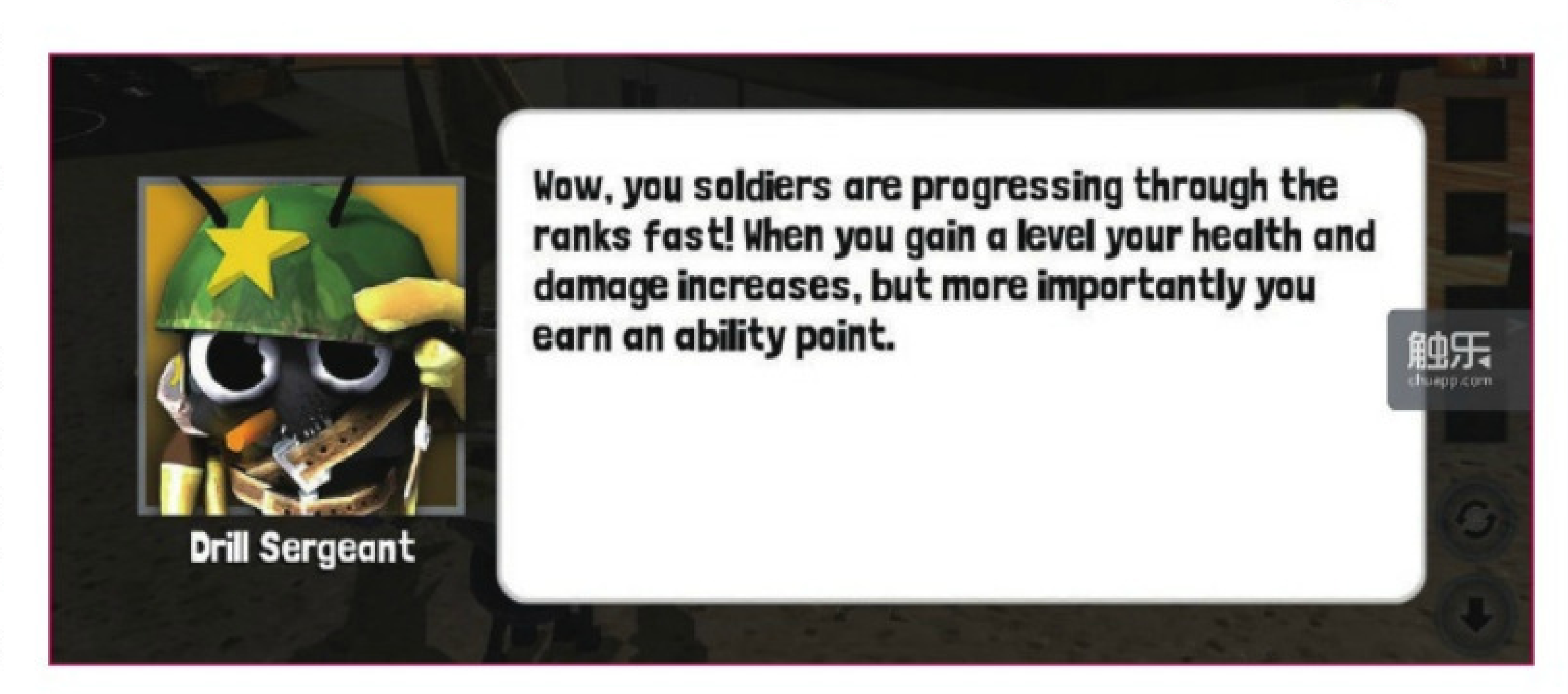
《虫虫英雄》让害人虫扫清一切害人虫

■供稿 触乐网
执笔 TRON

2012年的《虫虫英雄》（Bug Heroes Deluxe ）是一部混合了塔防、角色扮演、养成、策略玩法的卡通题材游戏，玩家控制两名昆虫主角，在厨房、儿童游戏室、花园、办公室等等虫虫们经常光顾的生活场景中，搜集食物，保卫好自己的一亩三分地，防范其他“害虫”的进攻。两年后，它的续作再次登场。拜移动硬件的飞速发展，“虫虫2”的场景更加鲜亮，战斗效果更为华丽。那么对于没有接触过前作的玩家而言，这又是怎样一款新奇的游戏呢？

在游戏开始前，除了选择两位虫虫英雄以外，玩家还可以触摸最上方的一个字典形状的图标，从而对本局对战中你要面对的敌人的种类、习性和弱点有一个大致的了解，并且会得到关于合理行动方式的建议。游戏以第三人称视角直接控制一名虫虫，在任何时候都能一键跳转到跟随自己行动的AI同伴，也可以双击屏幕上任意位置来命令战友进行走位。

顺应触控时代的发展，本作彻底放弃了初代的双摇杆。在屏幕左下方滑动即可控制角色的行动，右下侧仅仅只是用于控制视角，因为本作既不需要瞄准，也没有独立的开火键——无论是肉搏还是射击都是完全自动化的。为了模拟这些身上挂着各种战斗装备的虫虫们的行动特点，在操作上显然不能做得太过顺滑，但游戏也提供了一些在激烈战斗中快速改变姿态的手势动作，比如在右下方垂直滑动，就能让主角180°转动，非常适合在Hit & Run中使用。正是得益于这种半自动化的战斗方式，玩家并不需要在瞄准/射击环节投入太多精力，你的重点是通过协调用两名虫虫英雄的行动，来控制整个战场。新增的上帝视角极大的扩展了玩家的战场感知能力，在协调多个防区运转的时候相当有用。



每局游戏的大体流程是这样的：在地图上回收食物和废弃零件，然后将其带回储藏点（老家），玩家不可能无限制地将整个场景全部翻个底朝天，因为时限结束之后，嗅到味儿后的其他害人虫就会争相侵犯你的领地。为了避免救援不及的情况，在侦察/搜集资源阶段就可以让那只“跟屁虫”留在老家里面防守，在探索过程中布设前哨（Outpost）也是缓解防守压力，随时了解视野以外敌人动向的好办法。

保证基地、前哨的正常运作，干掉害人虫同胞们，均可以获得金币，用于购买各种攻防强化部件，零部件则用于升级炮塔。但这些技能更像是一次性使用的Power-up道具，不能继承到下一个关卡。相对于缓慢的升级和用完即弃的强化道具，对英雄能力和Buff有决定性影响的是商店中的卷轴道具，购买它们只能使用钻石，也就是任务结束之后才能获得的奖励品。

阵亡队友仅仅只是暂时离开战场，只要玩家保证设施的完好度，很快就会看到自己的爬虫基友再次复活。在英雄血量不足的时候，千万不要吝惜吃几口自己辛辛苦苦采集回来的食物补血，这点代价比成尸沙场之后的人财两空好划算多了。

虽然《虫虫英雄》自从初代开始就侧重多人游戏，但在二代中依然为单机模式加入了一些玩法，比如“无限”（Endless）模式的玩法已经与动作射击游戏的“持久战”接轨，玩家的目标是围着储藏器抵挡一波又一波敌人的冲击。“遭遇战”（Skirmish）要求玩家发挥“急速蜗牛”的精神，抢在敌人之前把对方的老家拆掉。在1v1，2v2的PvP对战中，游戏的策略性更强，对角色技能运用的要求更高，已经玩出了A-RPG的味道。P



《岛礁争霸》不妨当成五子棋

■供稿 触乐网
执笔 TRON

作为同名桌游的电子版，《岛礁争霸》在iOS上是一部充满热带风情的卡牌类游戏，你的任务是成为散落在平静海面上的这片群岛的主人，方法，自然是在牌桌上赢得这场赌局的胜利。

提到南太平洋，你的脑海中会出现什么？是一望无际的椰子树，在阳光下闪闪发光的白沙滩，碧波浩瀚的大海，还是让人类直窜鼻血的泳装女郎？你肯定不会想到两个土著人供奉的原始神，正在使用魔法争夺这片群岛的所有权。《岛礁争霸》是一部充满热带风情的卡牌类游戏，你的任务是成为散落在平静海面上的这片群岛的主人，方法，自然是在牌桌上赢得这场赌局的胜利。

与传统纸牌的最大区别，在于《岛礁争霸》的规则既不是抽一张比大小，纸牌本身与不存在特定的组合关系——牌面本身没有价值的大小，它上面只写可以干预的某一个岛礁的名称。在牌面打出之后，你可以选择在对应岛屿与临近岛屿之间的若干连接处，建设一个桥梁。凡是能够抢占更多的连接点，就会在该地点出现一个手掌的符号，代表你已经成为了它的主人，回合结束后，占领更多岛屿的一方，就会获得最终胜利。由于这场牌局是在回合制下进行的，因此在回合结束之后，很有可能双方玩家的占岛数量是相等的，这种平局自然也需要进入下一局，直到分出胜负为止。

然而，竞争对手不可能让你轻松抢到地盘，他们不仅会抓紧占领剩下的岛礁，同时也会将桥建到玩家尚未完全占领的岛礁周围，进行干扰破坏。由于游戏的教学内容非常不友好（仅仅只有前两个回合有一个神仙老头交代基本规则，之后就彻底神隐了……），而且与常见纸牌游戏的玩法毫无共通之处，会让不少玩家打赢了也说不出个所以然来。但若将五子棋的玩法套进去，玩家就会感到豁然开朗——诸如活三、冲四等等概念，在《岛礁争霸》中同样适用。

一般来说，地图靠外一层的岛礁是最容易占领的，因为它们分散，连接点往往只有两个，但外岛也是最容易失手的，因为对方一张牌就能让你的努力成为泡影。抢到中央地区相对而言要困难许多，但由于机会较多，最重要的是你可以在建桥的同时也破坏对方的意图，并且这个过程中存在着逆转的机会，因此早期主攻地图的核心区域，亦是一种合理的选项。虽然牌局本身的策略性甚至连“斗地主”都赶不上，但出牌依然蕴含着无穷的可能和节奏上的变化。你可以稳扎稳打，一张一张的和敌人进行见招拆招式的较量，展开全攻全守、反手反击等战术。也可以主动轮空，任凭对方在地图上开疆扩土，看清对方的意图，照准其死穴，然后把积累的数张卡片一次打出，用“闪电战”把对手揍得晕头转向。

作为一部卡牌游戏，《岛礁争霸》体现出了较高的创意，令人心旷神怡的热带风情，也符合利用碎片时间放松心情的玩家们的心理需要。然而，这部在Gameplay层面本身很难挑出毛病来的游戏，却犯下了一个属于移动应用的大忌：移动设备的使用特点和硬件特性，决定了“墓碑”机制才是最好的后台解决方案。手游即使不存在传统的S&L，在游戏正在进行的时候转入后台，再重新回到游戏之后也依然可以继续（最多只要玩家在切换后台前按下暂停功能）。但《岛礁争霸》作为一部不按下Pause也无所谓的卡牌游戏，在双击Home键将后台唤醒之后，游戏居然要重新启动。说这是Bug或者是设计失误，其实是不对的，因为只有在玩家认输的情况下，当局游戏才会退回到第一回合，然后在后台中保存下来。制作组应该大概希望玩家们能把它当成一部传统的桌面卡牌游戏，强迫玩家将周围脑补成棋牌室这样的场合——这也算很多“桌游电子版”的通病了。P







《光明之神》
神说要有光，于是有了……镜子？

■供稿 触乐网
执笔 时心白

直接跟玩家说“来看嘛我们这是一个玩光线的物理游戏，有很多很多镜子可以用呢”似乎也太简单粗暴了点，于是游戏被包上了一个“很久很久之前，黑暗侵蚀了宇宙。勇者啊帮助光明神来拯救这个世界吧”的外壳。

我得说《光明之神》（God of Light）这个名字太有日韩奇幻RPG卡牌游戏的感觉了——幸好它不是。据开发商介绍，这是一款所谓的“物理益智游戏”。

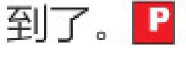
但凡在初中物理课上没有完全睡过去而是听过几句的，大概都还能对广大人民群众概念中的“物理”有个定义：不外乎声、光、电、热、力嘛。而为大家所熟悉的物理游戏们，大都从“力”这方面下手：该跳多高就跳多高，该怎么反弹就怎么弹回来。不过就如你所见，《光明之神》这款游戏的主要元素就是：光。鉴于有点脑子的都会觉得，直接跟玩家说“来看嘛我们这是一个玩光线的物理游戏，有很多很多镜子可以用呢”似乎也太简单粗暴了点，于是游戏被包上了一个“很久很久之前，黑暗侵蚀了宇宙。勇者啊帮助光明神来拯救这个世界吧”的外壳。不过这种背景设定在第一次打开游戏看完过场动画之后就无视它好了，毕竟你要做的还是最基础的事情：利用各种镜子之类的道具，反射从原点处发出的光线，直到照亮“生命之源”。

看起来其实有点像某种更古老的，名为“一笔画”的游戏嘛……

游戏刚刚开始的时候，你只能在屏幕上看到一个发亮的光团，周围都是浓得化不开的黑暗。光团名叫辛尼（Shiny），人……呃，团如其名，点击一下之后就会射出一道可以照亮周围的光线，控制光线方向借此观察一下周围情势，在茫茫太空中除了辛尼自己，还有很多奇怪的东西，比如名为“生命水晶”的小星星，可以改变光线方向的镜子——有的镜子是固定的，有的镜子自己也可以翻转调整方向，还有的镜子可以在平面轨道上移动，后期甚至会出现让光线弯曲的镜子——以及闪闪发亮的萤火虫之类，当光线通过各种反射终于达到终点“生命之源”时，即告通关。不过如果可以让你的光线在途中尽量多地通过生命水晶的话，还会有加分。游戏做得十分精致，通关之际原本黑暗的世界瞬间大放光明山清水秀的场景可称华丽。并且每通过一关，在大地图上就会有一盏灯被点亮，“星星点灯”的画面十分有诗意。在画面效果上游戏完全挑不出什么茬来。

《光明之神》中有且只有一种内购道具：萤火虫。作用是在当你已经绞尽脑汁七拐八弯仍然死活没法把光线指向终点的时候，简单粗暴地在屏幕上画出一幅线路图告诉你应该怎么通关。而给《光明之神》的内购选择了“业界良心”的原因是笔者本人认为，像这种以益智为卖点的关卡游戏，除非它的难度已经到了惨绝人寰天厌之的地步（那这游戏就不能要了……），否则一时半会过不了关只需要静下心来慢慢思考就是了。对于这种游戏的目标用户来说，买道具直接通关并不会带来多少成就感，也不会在接下来的关卡中变得更加NB。所以无论游戏中把道具卖得贵还是便宜，它的作用只有一个：当你卡某关卡了很久实在无计可施的时候跳过这里进行下面的内容。

不过玩家们……你有本事玩益智游戏，你有本事自己动脑子啊。

值得一提的是游戏的配乐，号称是专门由电子乐队UNKLE创作的原声音频。虽然孤陋寡闻的笔者并不熟悉这个乐队，但在游戏体验中悠扬清新的背景旋律确实给了我不错的感受。据说游戏厂商还打算专门把音乐单独发行……看来仅仅花了12块钱就体验到游戏和音乐已经可以算是赚到了。



《痛击英雄》当日式卡牌遇到“大蜜蜂”

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

《痛击英雄》（フルボッコヒーローズ）是一款以传说中“英雄”为操作单位的飞行射击手游。游戏融合了诸多射击游戏名作的优点，同时加以流行的RPG培养系统，玩家只需要滑动一根手指，就能“痛击”从屏幕上方不断涌来的敌人，享受到“打飞机“的乐趣。这款游戏由CC2和Drecom联合开发。CC2在日本业界大名鼎鼎，他们尤其擅长开发卡通风格的游戏，如主机平台的《阿修罗之怒》《火影忍者疾风传》。而Drecom也为本作创造了不少话题，在游戏正式上线之前，他们通过Twitter、Facebook以及电视广告等方式宣传游戏可以提前转蛋抽取怪物，如果玩家手气欠佳还可以重新抽取直到满意为止。由于大部分玩家都喜欢占便宜，“偷跑转蛋”活动宣传效果十足，让游戏在发售前就聚集了几十万注册玩家，可谓是占得了先机。

自《太空侵略者》以来，通过射击敌人获得乐趣的飞行射击游戏（STG）就成为了日本人青睐的游戏类型。随后出现的《大蜜蜂》《宇宙巡航机》等作品也都采用了这种通过击打敌人强化自身，闯过一个又一个关卡的玩法。但时过境迁，如今的STG游戏市场却发生了变化。纵览市面像“东方”《怒首领蜂》《虫姬》这样的流行STG，都是以闪躲敌方子弹为卖点。倘若弹幕游戏玩的是躲而不是打，这与STG原本追求射击快感的玩法显然是背道而驰的。在“弹幕“当道的今天，不少玩家都被弹幕游戏的高难度吓退，对STG避而远之。

《痛击英雄》标题的“フルボッコ”是个拳击术语，意思是彻底地痛揍对方。正如标题所言，《痛击英雄》也恰恰就是这么一款以射击大量敌人为卖点、彰显STG本源乐趣的游戏。游戏采用了手机STG流行的自动攻击模式，与《大蜜蜂》类似，玩家单位只能在屏幕底端左右横移，并不能纵向移动全屏闪躲弹幕。我方出战角色为6名（其中一位为支援者），每次只能有一人上场，敌人则会密密麻麻布满整个屏幕。敌人虽然也会攻击，但子弹量稀少，只是以逼近我方阵地为主要目的。很显然，游戏的重点在射击而非被动闪躲。《痛击英雄》的主导权在射击方的玩家，攻击就是最好的防御。



玩家只需要考虑能否用自己的攻击技巧横扫千军，在敌人接近前将其击溃就好，上手比起弹幕游戏来要容易很多。说到底，我们要玩的是“射击游戏”，而不是“被射击游戏”，不是吗？

除了战斗系统外，《痛击英雄》的其余内容就与常见的日式卡牌游戏没多大区别了。玩家需要带领数名英雄一起推图。获取新同伴的方式自然是流行的抽扭蛋，外加友情点数等常见设定，主要目标便是不断强化自己的英雄。一共拥有传说中的亚瑟王少女，风魔小太郎；童话中的爱丽丝、仙度瑞拉；神话中的雅典娜等超过200个英雄同伴可供玩家收集。他们不仅在攻击方式和属性上有区别，同时也拥有自己独特的必杀技。有的可以将敌人推回一段距离，有的可以召唤神灵发动大范围攻击，有的则可以改变自身攻击方式。除了常规技能外，将英雄放置在队列首位作为队长时，还可以发动独特的队长技能，对整个队伍都有影响。

看到这里读者可能要问，那我只培养一只最强的同伴从头打到尾行不行？答案显然是否定的（要不制作组怎么挣你抽卡的钱啊）。因为每名角色的射击都只能持续一段时间，玩家必须在他们之间切换以保持火力。而且游戏中有着严谨的属性相克系统，用克制属性的同伴攻击敌人会事半功倍，这其中火木水三属性互克，光暗之间也互克。如果全部带上火系同伴，很可能连水之洞窟的杂兵都打不动。再加上各种职业的攻击方式都不同（目前公布了5种），像魔法师的攻击可以贯穿敌阵，兽人的攻击侧重攻击范围但距离较短，骑士的则以射速见长，只有根据敌人的阵型配置选择适当属性和攻击方式的英雄阵容，在适当时机切换，才能维持住高连击数，更有效杀伤对方。因此，如何配置同伴，什么时候切换同伴，就是这个游戏中最大的学问。P



《百万链锁》
爽快感拔群的消除RPG

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

人类曾与众神合力，击败了从古代开始就统治着世界的七巨神。但在更加先进的未来世界中七巨神复活，为了报复人类与众神，向地球投下七颗陨石，世界将再次面临危机——以上就是科幻RPG《百万链锁》（ミリオンチェイン）的故事便概。《百万链锁》是一款由日本的CyberAgent公司开发的消除类RPG手游，画面干净漂亮，玩法干脆爽快，是近期各类销售榜单的常客。

初接触游戏，魅力十足的人物卡牌实在是让人眼前一亮，可见本作在卡牌设计上下了极大的功夫。游戏的主美术是前CAPCOM的当家画师——大名鼎鼎的岩元辰郎。他以《逆转裁判》系列而闻名，画风肆意夸张，擅长突出人物性格，表现力极强。除岩元辰郎外，游戏的画师阵容还有吉村健一郎、**シガタケ**等其他十几位，可以说相当豪华，在画面表现上要超过同类手游。

大概是《智龙迷城》的影响力过大，日本市场中的消除类手游大都采用奇幻背景，因此将游戏设定在未来世界，采用科幻背景的《百万链锁》显得相当出众。游戏共有三种互克属性，分别是橙、蓝、紫，其代表的武器分别是枪、剑、能量炮，绿色则为中立属性。我方的上场角色为四名，还可以附带一名援助角色。除此之外，一般卡牌游戏有的必杀技、扭蛋抽卡、合成进化系统在本作里也有相关对应，很易于玩家上手。

一般的消除类游戏的战斗都为模仿《宝石迷阵》的“三消”，即将三个相同的四角形方块移动位置摆成一行消除，从而引起我方对应颜色角色的攻击。而本作别出心裁地将方块的形状由四角形改为了六角形。六角格在战棋游戏中经常可以看到（如《泪指轮物语2：贝里克传说》），特点是周边接触的方块会多两块，可以丰富游戏的玩法。因此《百万链锁》的玩法也从“三消”变为了“一线连”——即划过同颜色相同的方块连成一条线将其消除（最低数量为三块）。线连得越长，同时消除的方块数越多，角色的攻击次数就会越多。比起移动方块，连线的玩法更加简单明了。

爽快无比的“超级连锁系统“是游戏最大的卖点。发动时我方会处在子弹时间中，可以任意消除连在一起的方块（消除后的方块会马上被填补），并在时间结束后将攻击一并打出。天下功夫唯快不破，这种咏春拳式的打法观赏性极强，大家一拥而上打出几十连击，就可以一发扭转战局，像格斗游戏中集满了几管气后放“一击必杀”一样爽快。当然由于时间有限，不可能慢悠悠地思考，如何在规定时间内消除最多的方块，就看玩家的反应与手速了。

但说起来，与《智龙迷城》相比《百万链锁》的多消战斗较为单调，缺乏策略性。这体现在游戏中消除过的方块虽然会马上被填补上，但填补后不会有连锁消除，攻击在线连好的那一刻就决定了，没法做到《智龙迷城》中随机落下方块的多重消除。这就导致了每一回合中玩家能造成的攻击毫无变数，缺乏随机感带来的惊喜，玩久了就会觉得简单无趣，观赏性单纯依靠“超级连锁系统“。但就算是“超级连锁系统“也只是比拼玩家的操作而已，依然没有策略性可言。P



将同一颜色的方块连成一条线，就可以让对应颜色的同伴进行攻击，且在发动“超级连锁”后，可以在下方不断消除方块



《深空求生》
孤注一掷，深入太空

■供稿 触乐网
执笔 TRON

作为一部太空科幻策略题材游戏，《深空求生》（Out There）没有让我们率领着数支庞大的舰队进行史诗级的太空争霸战，不需要我们管理各个派系的外交、贸易、科技等等复杂的子系统。它的格局可谓是无限的小：玩家所扮演的，是一名从超睡眠中被唤醒的太空人，他发现飞船由于此前发生的事故(也许早过去了几十年了）已经严重偏离了航道，早已飞出了太阳系，到达了银河系的深处。在船体严重受损，资源奇缺的情况下，想要回到地球，唯一理论上可行的方法，就是以蛙跳方式，在相邻星系之间进行短途超太空跳跃，期待能够在到达一个新地方之后能够人品爆发，从异形遗迹、废弃商船，以及在登陆星球表面开采之后获得旅行所必须的资源，好支撑接下来的归乡之路。

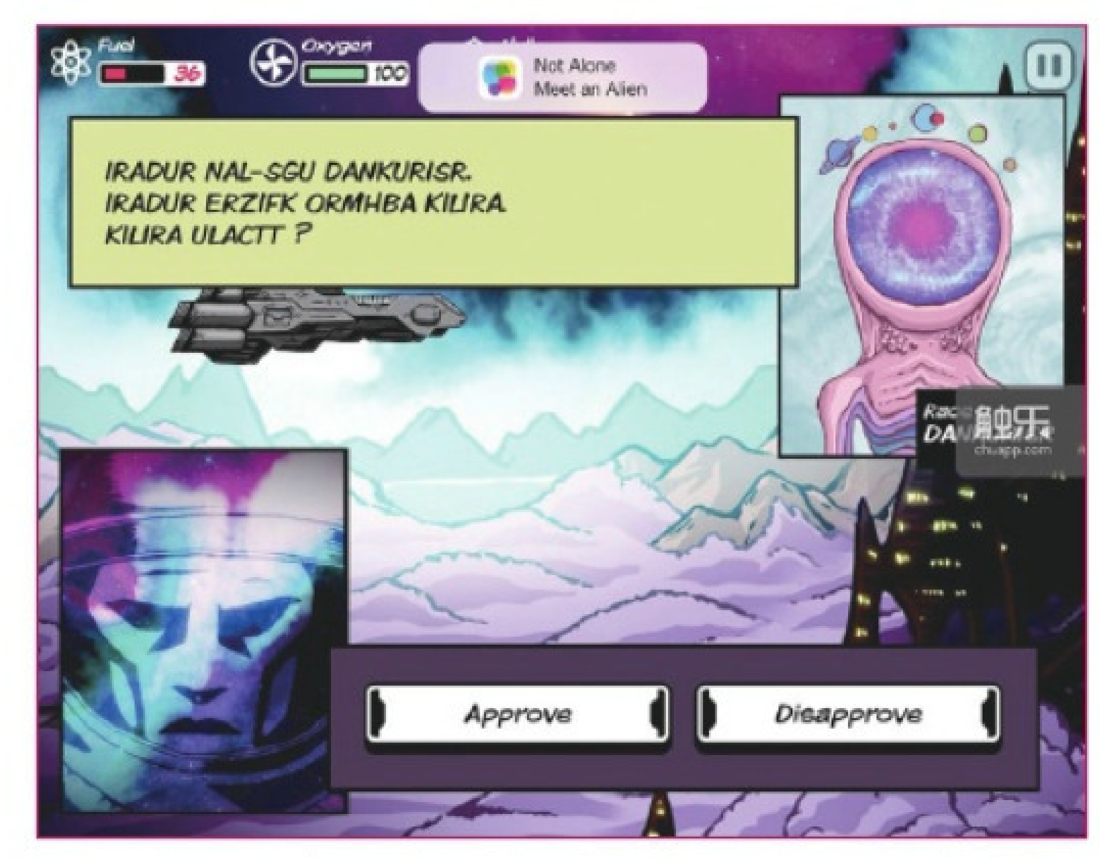
玩家生命力的维持，取决于三种资源：燃料——跳跃、常规飞行和开采都会耗费这项资源，油箱空掉之后的你只能悬浮在太空中等死；氧气——游戏中几乎干任何事情都会耗费掉这一宝贵的资源；铁——修复飞船外壳必不可少的原材料，否则船体上一个芝麻大的破孔就会宣告主角的死亡。除此之外，游戏中还有15种稀有金属元素，它们是研发高级科技的必需品。

正是因为玩家在任何情况下的生存都是没有保证的，因此不可能有长期的战略规划，只能是走一步算一步。当然“今朝有酒今朝醉”也是不可取的，因为三种关键资源只要有一样见底，游戏就直接结束了。系统不会适时找个借口照顾一下玩家（比如像动作/射击类游戏那样在主角“空管”的时候丢个血包什么的），太空孤单生存由于未知而带来的恐惧得到了最大化的发挥。虽然地球的位置在星图上清晰可见，但你每一次的努力，并不代表自己又朝着家园的方向迈出了坚实的一步。由于突发状况，飞船可能被迫跳跃到此前去过的星系，甚至被任意传送到不知道哪个鬼地方。就像游戏标题的直译“在那儿”那样，地球看似触手可及，但你却未必能够让飞船按照自己的意愿朝着家的方向前行，此时的你恐怕更能体会到浩瀚宇宙中人类的渺小与无力。

本作的开发组Graines de SOL仅仅只有两名成员，一人包办美工（游戏的所有画面均为手绘），一人负责程序。飞船货舱管理、行星表面、星区与大星系，外加日志文件与插画，就是我们能够在看到的全部游戏内容。但这些表象并不代表这是一部乏味的游戏，相反，你会收获在前所未有的惊心动魄。即便你的三大数值全满，各种珍稀资源堆满仓，也不会有任何的安全感。因为一次错误的部署或者是一次不经意间的点击，比如被当前奇缺的资源诱惑进了一颗充满危险的星球，结果船体在穿越大气层的过程中严重受损。长距离跳跃之后引擎发生故障，由于故障排除不当而造成燃油耗尽……即便是降落在一颗绿色温室星球，氧气瞬间充满的良好条件之下，在与未知智慧种族接触的时候，由于看不懂它们的“火星语”而点错了选项，也可能导致自己付出惨重的代价。

确切的说，《深空求生》是一部太空背景下的生存游戏，你不是按部就班地寻找回到地球的道路，而是看处处精打细算的你能否在判断力、执行力，还有狗屎运的帮助下，挨到那颗美丽的蓝色星球出现在你视野中的那一天，而你根本不知道那一天的确切日期，在这个过程中，你只能驾驶着一艘孤舟在广袤的太空中游荡。这里黑暗洞开，没有颜色，没有尘土，没有陪伴，也没有回音。那是生活在这颗蓝色星球上的人在长久的生活经验里不曾体验过的情绪。就像一个二维生物，如何也无法想象三维空间是什么样子。

洛夫克拉夫特说过：人类最古老而强烈的情绪是恐惧，而最古老最强烈的恐惧，便是对未知的恐惧，黑暗空洞的宇宙便是它的源头。这款游戏所考验的，正是玩家能否承受这种终极恐惧的能力。P



与只会说火星语的外星生物接触，在此前没有习得它们语言的情况下，点错Yes或者No往往会导致灭顶之灾



《纸境》残缺的纸艺立体物语

■供稿 触乐网
执笔 TRON

在这个清新脱俗，美轮美奂的纸艺世界中，玩家扮演的是一位在正在垂死樱花树下打坐的武士。他需要穿越雪原，走入废弃的神社，扬帆远航，穿越山涧水瀑，进入神秘的山洞，依次取回四片象征生命的花瓣。

飘零四落的樱花，银月白狼，佛寺钟塔，家族纹章，隐隐发光的玉白石灯塔……解谜游戏《纸境》（Tengami）中日本古典元素比比皆是，这样的作品来自于欧美制作组，也不足以让我们产生任何的惊奇——无论是Madfigher的《武士复仇》，Crescent Moon Games的《暗影之刃》，老外们都可以创造出原汁原味的和风，相反日本同行们还沉浸在“宅腐基”的中二氛围中，盘算着自己的小九九。至于《纸境》的主要游戏方式——通过触摸横板卷轴画面中的互动点，改变场景结构，从而让主人公顺利通过，这种玩法在提供2D、3D切换功能的AVG游戏中也属标配。那么，《纸境》为什么可以有“1分钟1RMB”的（售价30元，流程约30分钟）硬气登陆AVG神作如林的App Store，并且获得玩家们的一致好评的呢？

在这个清新脱俗，美轮美奂的纸艺世界中，玩家扮演的是一位在正在垂死樱花树下打坐的武士。他需要穿越雪原，走入废弃的神社，扬帆远航，穿越山涧水瀑，进入神秘的山洞，依次取回四片象征生命的花瓣。双击屏幕即可控制角色移动，所有互动元素都有提示符进行标注。从“从通过纬度来改变场景构造”这一玩法来说，《纸境》不同于《纸片马力奥》《暗影狂奔》这些基于3D，只是由于锁定了视角而看上去像2D游戏的作品。《纸境》的这位武士主角基于XY点线建模，本身不具备在场景纵深进行活动的能力，为了突出这一特性，美工特意将主角的形象设计成一只“小纸人”。这就意味着在2D角色在二维场景中被困住的情况下，玩家不可能像“纸马”那样通过改变视角来让角色拥有三维活动能力。

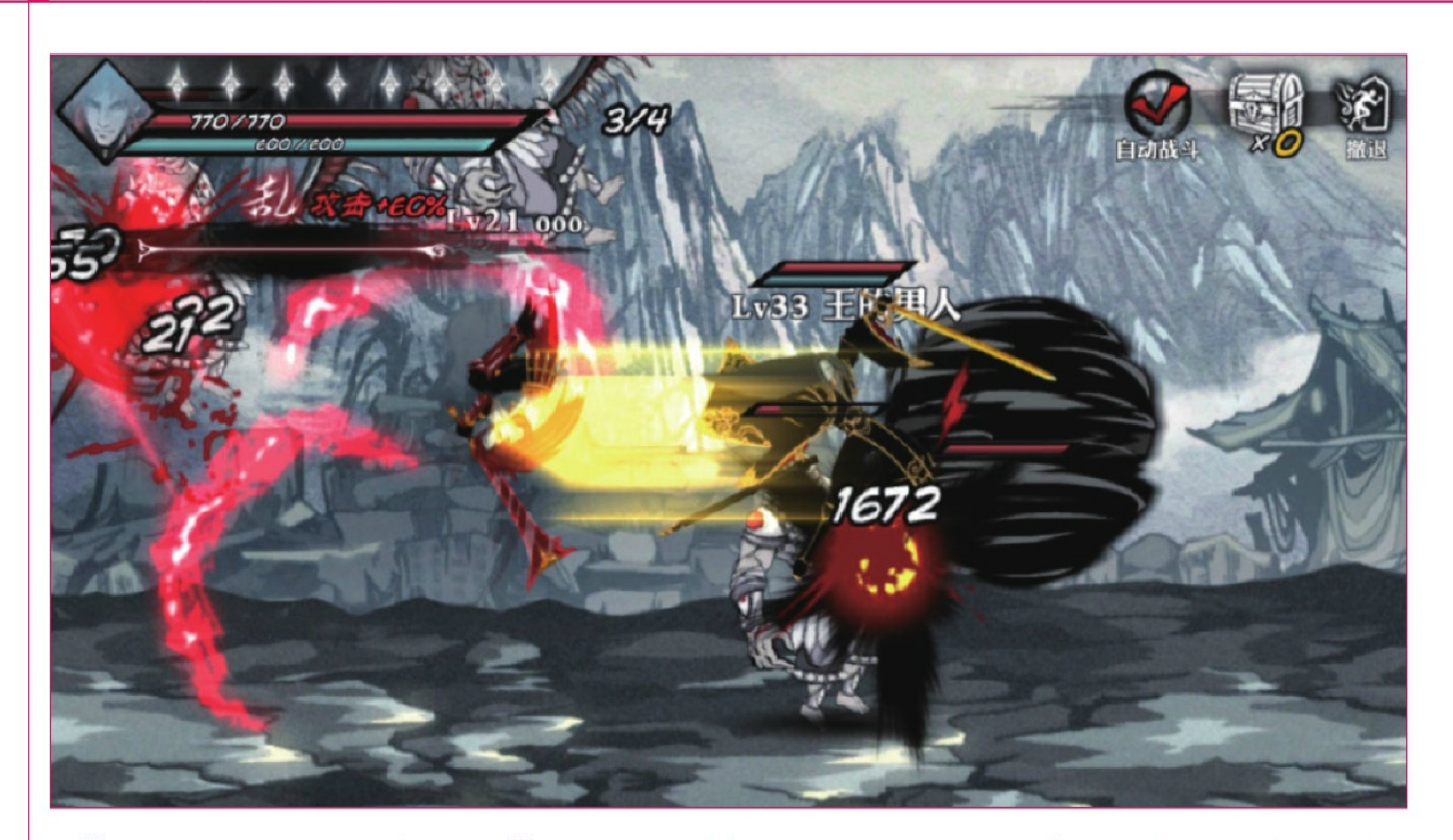
《纸境》最神奇的地方，就在于所有的场景都位于一本日本纸艺风格的立体书（Pop-up book，又称为“弹出书”“活动书”）之上。它跳出横板卷轴的限制范围，让玩家去主动探索的“纸张”中暗藏的机关和结构，从而在平面上通过扣、翻、叠、折动作为这位“纸片武士”创造出新的行动途径。

在游戏中，遇到一条湍急的大河，你可以从对岸的互动点为主角折出小桥。水面上漂浮着一块长着几个大窟窿的木板，在修补好之后将其翻过来，你会发现原来它此前是一条沉船。除了经典的Lift-the-flap（翻转）技法以外，游戏也运用了现代立体书的Transformation(变形)的技法，即通过拨动形状像垂直或水平窗帘的机构，向左右或上下拉动改变整个背景，第二幕的敲钟谜题就是它的典型应用。在这个谜题中，寻找关键道具、提示信息和最终的解谜，都需要主角进入对应季节的同一场景之中。此时只需要玩家翻动机关，就可以让整个场景的季节瞬间更替。春花秋月缱绻遗梦，云水轻波鸾悲凤泣，大雪纷飞银装素裹……四季最美的一面在玩家们的眼前交替上演，让我们在指尖对屏幕的拨动中感怀时光如白驹过隙，本作的“伤逝”主题也得到了深化。

在一片赞誉声之中，玩家与媒体们也在对本作缺陷的评判上保持了高度的一致——流程实在是太短了。当然，作为一部典型的通过视听元素制造愉悦性的体验型手游，从风险控制的角度来压缩流程，这完全是合情合理的。从解谜游戏的角度来评判，本作的逻辑性更多体现在场景的“变现”程度——国外已经有立体书爱好者拿起全套工具，将游戏的四个关卡变成了实物，这证明制作者承诺的“游戏中所有的场景结构，都是可以在现实中被制作出来”并非虚言。

遗憾的是，在谜题本身的逻辑性方面，本作的表现显得有些欠缺，甚至部分解法给人无厘头的感觉。作为一部以立体书为卖点的AVG，游戏的谜题设计本应围绕几何概念来进行。游戏后期驾驶小舟依次点亮火堆，最终利用透视法，把火源引入原本根本就不在同一个场景内的烽火台，就是典型的成功范例。但“按图索骥”式的找东西、猜数字还是占去了大量的比重，数字密码谜题更是在不到半个小时的流程中出现了两次，白白浪费了立体书这个好题材。P





《雨血：影之刃》所谓格斗手游，应该就是这样

■供稿 触乐网
执笔 oracle

横版格斗手游《影之刃》拥有超过大部分端游的战斗体验，同时融合了几种极为成熟的F2P设定，如果推广顺利的话，未来有相当大的潜力。但对系列老玩家来说，它或许有那么一点变味……

作为网易投资的首款横版格斗手游，《影之刃》的野心很大。

先说句题外话，这里我很不情愿地使用了“格斗”这个分类，作为一个传统的游戏媒体人，我更喜欢严谨一点的叫法，比如横版动作——早在DNF时代，大家不都是这样叫的吗？一到移动平台，突然齐刷刷改头换面成格斗游戏了，这次《影之刃》也不例外。大家之所以都很有默契地改口，大概是因为“格斗”二字比“动作”来得热血且直观一些。考虑在厂商推广的狂轰滥炸下，这两年才接触手游的玩家已经习以为常，为避免混淆，姑且也称之为“格斗”了。

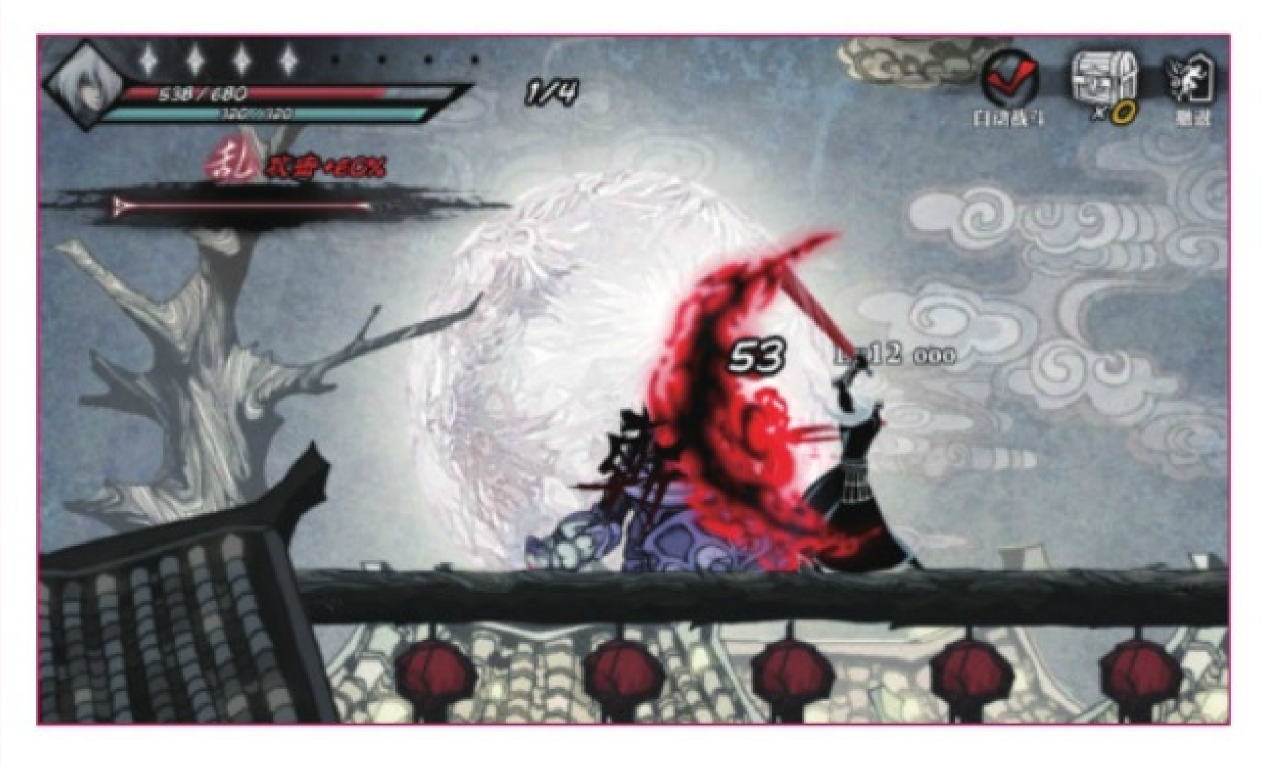
言归正传，《影之刃》有着PC单机游戏“雨血”系列做基础，这使得我们不得不从两个立场来看待它：

一、作为格斗手游的《影之刃》，是否为佳作？

二、相对于口碑甚佳的PC版前作，免费游戏《影之刃》传承了多少，又妥协了多少？

■200%的移植

作为格斗手游的《影之刃》，让人十分惊艳，这主要归功于华丽而不失技巧的战斗系统。PC版前作《雨血前传：蜃楼》拥有耐玩度极高的战斗系统，招式之间配合的丰富程度堪比《鬼泣4》。当然，PC版出色并非意味着移动版也可以达到相应的高度。如果说之前iOS版的《地下城守护者》是个彻底的反例的话，





那么《影之刃》就是个鲜活的正面例子。《蜃楼》里迅猛、凌厉、干脆、爽快的战斗风格被原汁原味地继承到了手游版里，这让《影之刃》的战斗体验达到了全球一流水准（手游领域），特别是对比同期移动平台上的国产横版格斗游戏，差别就更大了——大概有《龙之谷》到《忍者龙剑传2》那么大。

在某种程度上，《影之刃》的战斗表现甚至比《蜃楼》还要好一些。因为《蜃楼》动作系统和《鬼泣4》很类似，高手打得出花，菜鸟只能平砍，若想打得好看点，就得将细碎的招式流畅地衔接起来，没有大量的练习是不行的——将这套系统生搬到触屏上肯定要抓狂。在不对原有战斗系统做大幅度阉割的前提下，又要保证触屏操作的流畅度，所以才有了“连招链”的设定：每个角色拥有两个连招链，玩家可以在战斗前对其编辑，将最多十种招式整合到一个连招链里（连招编辑完全自由，没有起手/终结技限定），战斗时便可一键释放。

“一键连招”看似简单，其实配合方向和按键时机，可以衍生出相当多的变化。在这个系统的支持下，《影之刃》内置了比《蜃楼》还要多的招式，极大地增加了战斗的丰富程度。普通玩家也可轻而易举打出非常华丽的连招，视觉上比PC版还要流畅，也就不足为奇了。

比较难能可贵的是，《影之刃》完全保留了《蜃楼》的核心理念——高风险，高回报。两个主角都有类似一闪或弹反的技能，在即将被攻击的一瞬间使用，就能释放出威力巨大的攻击，是一个很高手向的技巧。在免费手游里，为了严格控制玩家的收益，通常会杜绝这种设定，即便很多游戏都打着“格斗”的名号，归根结底也是个数值游戏，所谓的“技巧”被大大弱化，不然愿意充值的就更少。《影之刃》将《蜃楼》里的核心系统保留下来，凸显出技巧的重要性，在整个市场上显得鹤立鸡群。可以说，在所有需要使用虚拟摇杆的格斗游戏中，《影之刃》已经将战斗系统发挥到了极致。

■ 一个精品被稀释50倍的后果

或许你已经注意到，我前面通篇都在谈战斗，因为只有战斗系统让我感到了良心，其它方面只能感受到野心。网易投资灵游坊，想要的自然不是“一个爱游戏的人制作的好游戏”这么简单。《影之刃》的野心在于，它拥有超过大部分端游的战斗体验，同时融合了几种极为成熟的F2P设定，如果推广顺利的话，未来的潜力不可估量。

但想和《蜃楼》一样，花40块钱买回去Happy地玩10个小时，然后再去Happy地寻找下一款游戏？

No。

作为免费手游的《影之刃》，战斗系统以外的所有内容，与其它免费手游并无二致，目标只有两个：留存率和付费率。这部分内容有点像《我叫MT》和DNF的合体，你需要在一个场景中不断接任务，然后去刷图，在1级到20级的过程中，游戏循序渐进地挖出一个个坑：宝石需要合成、心法吞噬其它心法来、装备升级的费用也随着等级的提升而水涨船高，体力系统更是理所应当。每个坑都是一个潜在的收费点，比如心法方面就有广大厂商喜闻乐见的“社交券抽”“元宝抽”“十连抽”等等，玩过卡牌游戏的都知道是怎么回事。

毫无悬念，在经过砍瓜切菜的中前期，你很快会遇到瓶颈。就像你玩全自动卡牌游戏遇到的瓶颈一样，不大量投入真金白银的话，你就得不断地刷钱、刷素材、升级——抽两次心法就能买一套《雨血：蜃楼》还有找哦。一个好的战斗系统可以让这个过程不那么枯燥，也仅仅是不那么枯燥而已。但等等，前面不是说过“凸显技巧的重要性”吗？是的，起码在内测版本里，技巧还是很重要的，鬼步和剑气的破防能力优秀，只要运用得当即可事半功倍，就算装备不济也能无伤挑战Boss。总之，喜欢挑战自我、热爱动作（格斗）游戏的玩家，十分有理由在游戏正式运营后大战300体力，前提这个技巧到那时还没有被弱化的话……

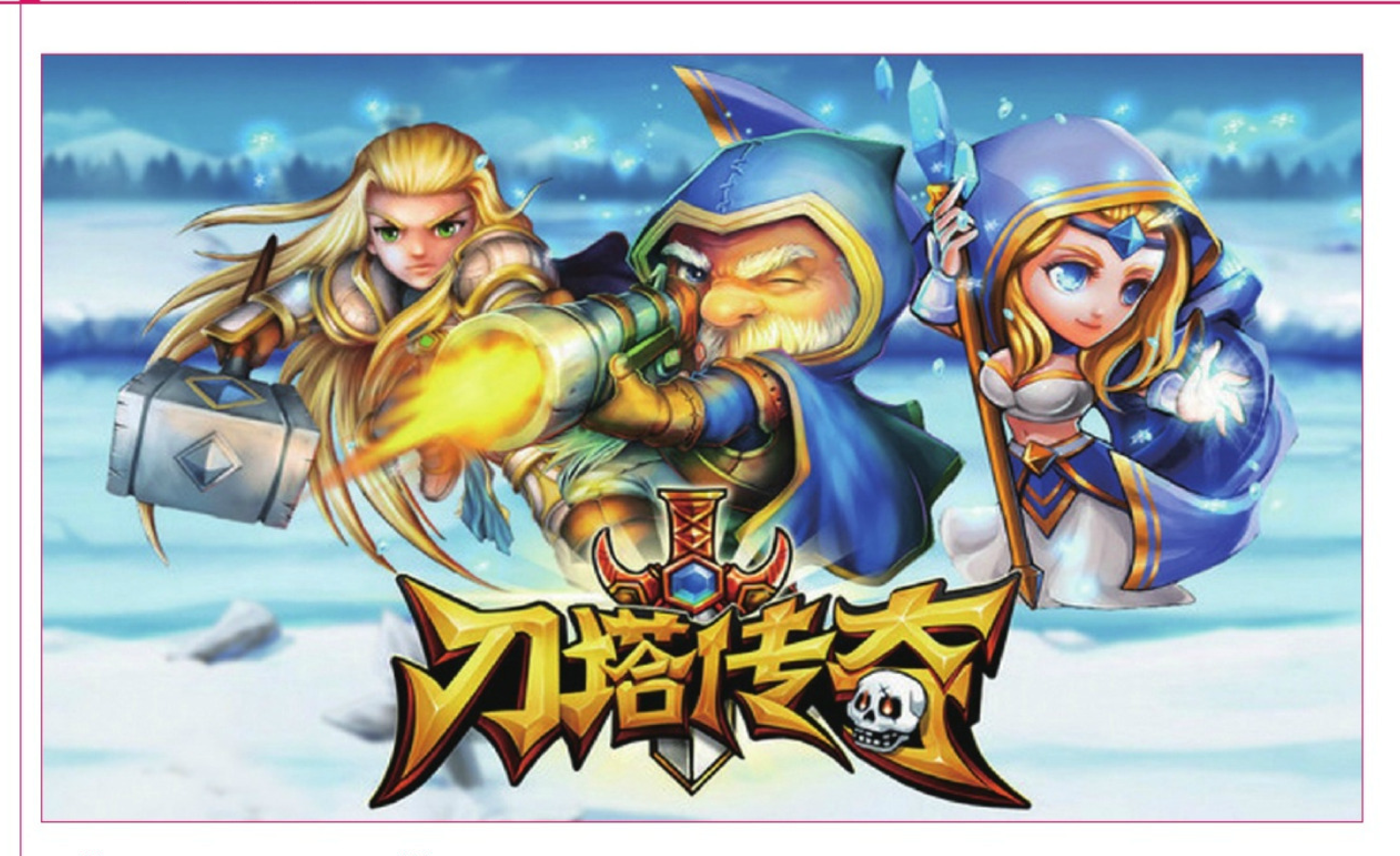






吐槽到这里，突然觉得很无谓。不管怎么说，我对游戏的习惯性认知，更多地受传统付费模式影响。还停留在“买游戏，有趣地玩了几个小时，Over”的阶段。而在新生的玩家眼里，F2P模式已经理所应当，对“不花钱就慢慢磨”的概念也习以为常，充实的内容和合理的关卡设计便不再是衡量一款游戏好坏的基础。想到这里，不免觉得自己有些大惊小怪——再过几年，对于新生玩家来说，所谓格斗手游，不就应该是这样吗？

对于“新生玩家”而言，《影之刃》的确值9分。P



《刀塔传奇》：一个让人舒服的坑依然是坑

■供稿 触乐网
执笔 oracle

在某种程度上，《刀塔传奇》代表了2014年手游的流行风向——既保留了卡牌的深坑特性，又带有一定的操作性，画面UI菜单逻辑之类的基本功也有保障。巧合的是，近期中韩日三国都有类似的产品上线，除了本次的评测主角，同类产品还有韩国的《Dragon Blaze》和日本的《梅尔茨物语》，也算是英雄所见略同。玩惯了全自动战斗的国产卡牌，《刀塔传奇》甫一出现，不免让玩家和业内人士喜出望外。

■ 优点突出

相对于上一代卡牌游戏，《刀塔传奇》的优势是明显的。比如人们一致称赞的战斗系统，不再是千篇一律的无脑推图，在自动战斗之余，玩家可以手动释放技能。在游戏初期，由于战斗简单，玩家可能感受不到这个系统带来的进化。但从第二章开始，战斗难度提高，技能的施放时机便显得重要起来，特别是一些控制技能带有打断效果，能否将Boss技能打断是普通玩家面对高难度副本时的致胜关键。

由于战斗方式的改变，《刀塔传奇》的界面也做了相当大的调整。横版界面让承担功能入口的初始场景有了一些广度，比全部UI按钮堆在一起的竖版卡牌游戏舒适了不少。看着熟悉的角色以自然的动作组团推进，“DotA代入感”比



装备、进阶、进化、技能升级，每个英雄的坑都需要填满



游戏会标出刷装备的地点，就用户体验来说是相当好的，前提是你不厌倦刷

生凑《我叫MT》架构的《全民英雄》强得多。而说到对DotA这个热门题材的运用，这款游戏更是有着相当出色的发挥，循序渐进的装备合成，经典技能优化再现，在游戏里都表现得惟妙惟肖，可以给原DotA玩家十足的动力。当然，《刀塔传奇》也没有得到DotA的授权，但是Who Cares？大部分用户不会在意这个。

相比授权，用户更在意还是画面、操作、耐玩度等。而在这些方面，《刀塔传奇》不仅没什么短板，还要优于同类产品。细腻的手绘2D画面相当养眼，清新亮丽，保证了足够广的受众。一些角色的小动作和配音让人很有共鸣，装备信息窗口也经常冒出一句让人忍俊不禁的描述。卡牌游戏的菜单操作相当频繁，《刀塔传奇》在这方面也作了不少优化，没什么特别繁琐的操作。这些都是提升用户好感、且容易被忽略的细节。

自正式上架以来，《刀塔传奇》迅速挤进App Store畅销榜前十并驻留至今，说明这是一款获得市场认可的产品。正如上文所说，题材是知名的，玩法是创新的，画面是漂亮的，操作是人性的，细节是完善的，这样的产品，不火也难。

■ 问题照旧

前面之所以美言《刀塔传奇》，是因为我们站在了“国产同类产品”视角。去年国产卡牌游戏雄起，游戏性普遍降到了几十年前的《乒乓》水准，这时突然来了个《超级乒乓》，玩法有进步，结果获得喝彩——说白了，是一种降低之后的爬升。如果将视野放宽，跟优秀的作品比起来，《刀塔传奇》依然不能算一个“好玩”的游戏。

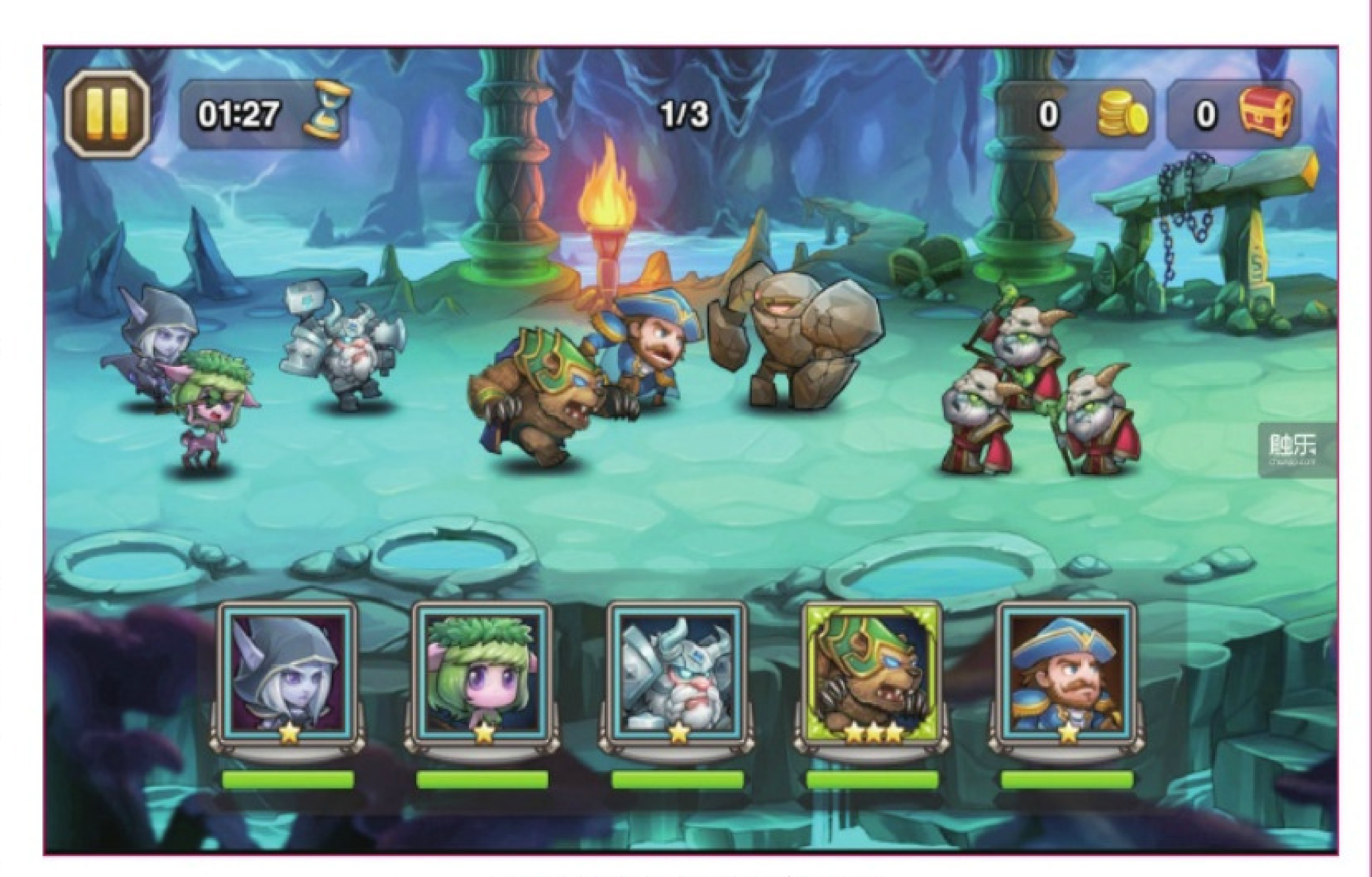
就如同文章开头所说，《刀塔传奇》保留了卡牌游戏的深坑特性。游戏里遍布深坑，英雄养成缺口巨大，玩家要齐备物理/法术队伍才能供日常所需，抽卡、合成、附魔、进阶、进化、技能升级，每一项的资源消耗（金币与体力），最终可以转换钻石与时间，即充值与重复劳作。

与充值与重复对应的，是等待。《刀塔传奇》引入了页游的冷却机制，商店刷新、活动副本、竞技场、宝箱、技能加点，都有不同的等待冷却时间。初体验时，冷却机制比“保持在线30分钟就送大礼包”这类直白的奖励要巧妙一些——这也是《刀塔传奇》看上去比同类游戏温和的一个原因。比如“再过10分钟就可以免费抽一次宝箱”，比苦逼地攒友情点数来得友好，但也因此意味着，如果不充值成为VIP再消耗钻石刷新CD，你将被迫体验碎片化的游戏内容，从这点来看，去年那种简单粗暴的卡牌游戏反而更“良心”一些了。

至于游戏最大的特色——操作性，其实是个伪命题。国内流行的卡牌游戏本质上是一个数值模型，为了保证模型不至崩溃，玩家技巧可以影响的比重必然要降至很小，所谓“操作性高”的《刀塔传奇》也不例外。付费与免费玩家的坎在精英第三章的“冰雨的风暴”副本中就有所体现，在这个副本中，如果DPS无法短时间推倒Boss，Boss便会连续释放伤害极高的冰风暴，饶是你时机抓得再准，赶在施法前摇阶段将其打断，依然无法避开接下来的连续暴风雪（正常Boss被打断后，技能进入CD，不会连续释放）。在AI的刻意作弊下，操作只是DPS足够高之下的锦上添花。而在DSP足够高之前，你所能做的只有借由大量充值来快速成长，或者回之前的关卡中反复刷图，用重复劳作来换取属性提升。

至此，你在游戏里的所作所为，概括起来和其它卡牌游戏无异：如不大额消费，那么请不断地重复与等待，在你受不了重复与等待时，滚出游戏。

给《刀塔传奇》7.9分，意味着这款游戏的体验是足够舒适的，请让我再重复一次它那些让人感到舒适的地方：题材是知名的，玩法是创新的，画面是漂亮的，操作是人性的，细节是完善的。但这些包装，没能让这款游戏更加有趣，也改变不了坑的本质，所以《刀塔传奇》只能无限接近于“推荐”，却让我们无法推荐它。



战斗方式比卡牌互殴进步了不少



卡牌原画精美且大气



《火星矿藏》——挖矿打怪在火星!

■供稿 触乐网
执笔 半神巫妖

提起《乌鸦之剑：堕落君王》《幻想齿轮》以及《阿尔龙：剑影》，玩家肯定或多或少都有所耳闻，要知道这些游戏都曾经在应用商店排行榜上名列前茅过。而其开发商（发行商）新月游戏（Crescent Moon Games）则是移动平台上最成功的厂商之一，2009年成立的它们在短短几年内就顺利从游戏开发商转型为发行商，堪称业内典范。

今天要为大家介绍的，是一款新月公司最新制作发行的、类似《泰拉瑞亚》的太空背景动作解谜挖矿类游戏——《火星矿藏》（Mines of Mars）。这款价格30元人民币的游戏在3月6日上线后迅速进入了App Store的精品推荐中，是近日来难得一见的好游戏，下面就请大家跟随本人进入这一段神秘的太空之旅吧。

■为了俄罗斯母亲！

玩过《泰拉瑞亚》的同学一定都很熟悉这类游戏的风格了，那就是不断地挖矿、不断地收集、不断地建造然后不断地打怪，可以说是一种2D横版的《我的世界》。但是新月游戏的这款《火星矿藏》可不仅仅是这四个不断如此简单，它的故事线同样丰富和有深度。

首先，玩家扮演的是一名俄罗斯联盟（虚构的国家共同体）矿工，这一点从点击主菜单右下角的“手册”按钮后的界面就可以看出来——铁镐、手枪加五星的标志明确表达了这一点，而游戏中的俄联宇航局被称作U.R.S.A，玩家就是他们聘请前往火星挖矿的一名太空矿工。

游戏伊始就充满了一股阴谋论的味道，玩家乘坐的宇宙飞船在即将降落在火星时遭到了不明离子炮攻击，迫降在基地扔下玩家后迅速离去了。很快U.R.S.A就联系上玩家，声称探测仪上只显示了一个生命体，也就是玩家。这时第一个疑问就来了——那么是谁开走的飞船呢？

带着这个疑问，玩家开始了火星上的孤独冒险之旅，游戏界面十分简单，左下角蓝色横条为玩家生命值，右下角黄色则为燃料值，左上角为玩家物品栏。凭借这个清晰的UI，玩家在游戏过程中只需要注意下方的蓝黄两条就可以了，生命值自不必说，燃料则对应着玩家宇航服上的喷射器，一旦燃料不足那么玩家将不能飞行——因此它甚至比生命值还要关键，因为在地下挖矿全要仰仗喷射器飞行，没有燃料就会被困在地下，游戏自然也就结束了。





我之所以给了这个游戏一个“静心投入”的标签，是因为游戏背后的真相远不是想象中的那么简单，随着游戏的进行，玩家将会迫近飞船遇袭、火星生物甚至外星人的真相，深陷巨大谜团和阴谋中的矿工手中有的却只是一把铁镐和一把手枪——这也正是U.R.S.A的标志，这也正是主角力量之所在，依靠它们，一切终将水落石出。

■NASA？那个破汽车厂？

是俄罗斯人就不能不调侃老美，这不，对话里我们的矿工刚提了一句“我们的装备就是比NASA先进”，那边总部就答了：“NASA？那个破汽车厂？”。

不过U.R.S.A还算有底气说这话，因为他们为矿工提供了成百上千种装备，从武器到盔甲再到喷射器，甚至镇宅之宝铁镐都有土豪金版本——劝大家尽快搞一把，金镐头挖矿那可是电光火石般的速度啊。但是这些装备可不是白来的，玩家需要在火星地下挖掘各种矿石才能打造它们。由此一来，《火星矿藏》的游戏模式立显——玩家在基地补充燃料弹药、通过传送门进入地下、射杀外星生物后挖矿、估算燃料飞回传送门、回到基地打造各种装备后重复以上过程。

玩家的装备栏共有6项：盔甲、喷射器、鞋、头盔、芯片以及冷却系统，除此之外就是手中的镐头和武器，这8项装备都可以打造，总数量共有上千种之多，那些喜爱收集、打造的玩家有福了。

游戏操作也十分简便，在左面屏幕划动可以控制矿工行动，右侧屏幕划动则负责开枪射击，挖矿则是自动进行，只要走到矿石前继续前行就可以了。操作简便但是手感却比较奇葩，要想挖矿就需要一直按住左侧屏幕，长时间肯定会手酸，打怪的时候需要瞄准和射击，但是偏偏这二者都是一个“键位”，那就是按住右侧屏幕，有时候会因此贻误战机。

当然，操作简便并不意味着游戏简单，玩家需要精心策划自己的前进线路，还要估算燃料剩余量，同时还得眼观六路寻找矿脉。不过当物品栏里堆满了各种亮晶晶的矿石满载而归之后，还真是成就感十足。

■你知道的太多了！

和一切阴谋剧本一样，知道的太多往往不是好事。

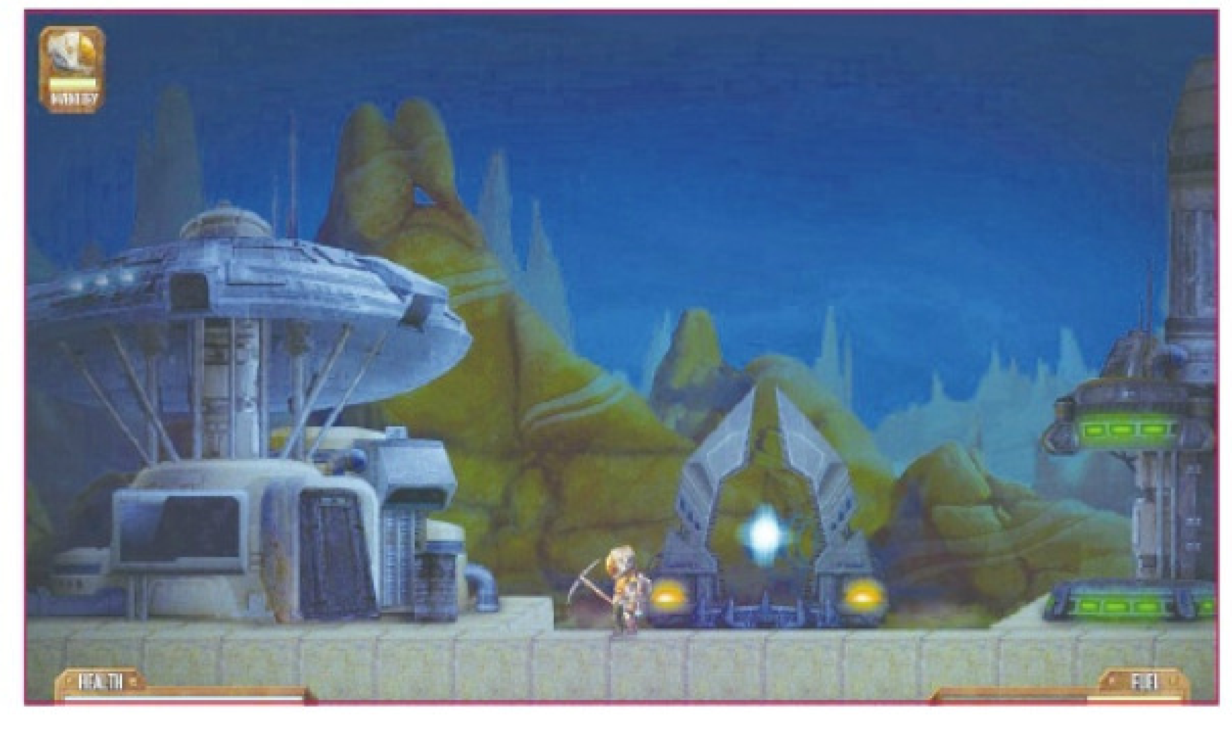
玩家在游戏中会遇到许多奇遇，比如神秘的献祭池可以向外星人奉献矿石获取知识、上百种攻击玩家的外星动植物、外星地下遗址基地等等。随着游戏的进程，一个诺大的火星世界将逐渐在玩家面前揭开面纱，探索成为了游戏后期最大的乐趣之一。而这些异世界的知识，将肯定会给我们的矿工带来危险——来自自己人的危险。

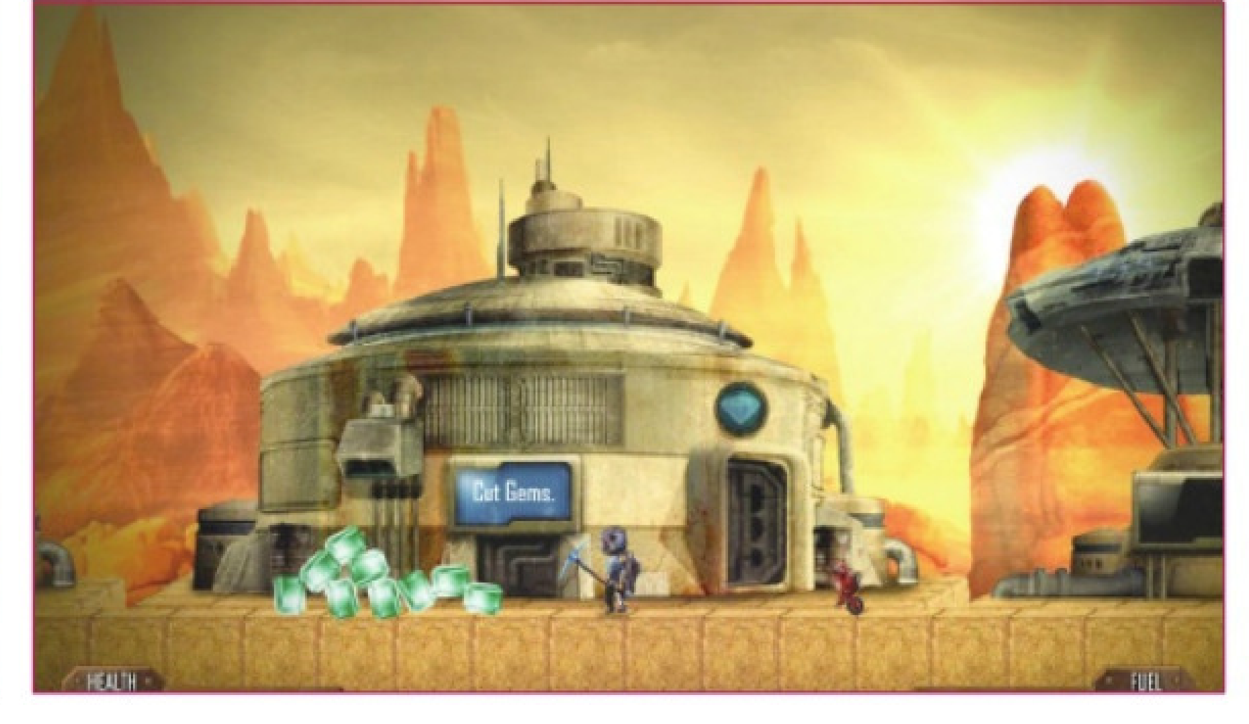
这危险就来自于U.R.S.A，他在一开始就安插了一个叫做BOT-RED的小机器人在我们的矿工身旁，它是眼线还是朋友？一开始的飞船迫降到底是不是U.R.S.A自己的苦肉计？这些都需要玩家抽丝剥茧、寻找线索解开这个谜团。

总的来说，这是一款需要耗费大量时间但其乐无穷的动作解谜挖矿类游戏，这就是《火星矿藏》给我的最终印象。它制作精良，油画风格的美工加上类似《机械迷城》的图形设计让游戏百看不厌；它趣味十足，甚至在基地里为玩家还安排了街机类的小游戏；它细节丰富，游戏资料库将随着玩家游戏进程而获得填充，成百上千种武器生物资料一应俱全。

对于那些《异形》、《地心引力》等外太空电影的爱好者来说，把主角一个人扔在了荒芜、危险、神秘的异世界探险不正是最喜闻乐见的题材么？《火星矿藏》就是这样一款游戏，它给了你一整个星球，还等什么？拿起镐头和枪去探险吧！





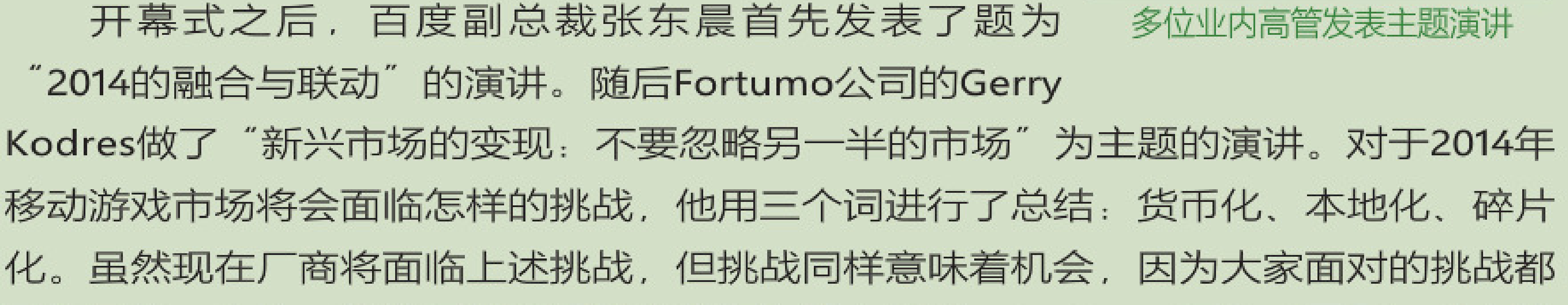


头牌新闻

GMGC2014在京召开，新兴移动游戏市场面临挑战

■本刊记者 monitor

由全球移动游戏联盟主办，游族网络赞助的第三届GMGC全球移动游戏大会于2014年3月26日至27日在国家会议中心CNCC（北京）召开。本届大会邀请来自全球移动游戏产业人员参与，大会设有全球移动游戏开发者训练营、国际推广与合作专场、全球移动游戏评选大赛、全球移动游戏排行榜，游戏展览等多个内容板块。



多位业内高管发表主题演讲

开幕式之后，百度副总裁张东晨首先发表了题为“2014的融合与联动”的演讲。随后Fortumo公司的Gerry Kodres做了“新兴市场的变现：不要忽略另一半的市场”为主题的演讲。对于2014年移动游戏市场将会面临怎样的挑战，他用三个词进行了总结：货币化、本地化、碎片化。虽然现在厂商将面临上述挑战，但挑战同样意味着机会，因为大家面对的挑战都是相同的。此外，游族网络董事长兼首席执行官林奇，DoNews网CEO王乐，盛大游戏副总裁陈芳等都发表了演讲。

展会现场的游戏长廊

除各厂商的主题演讲之外，全球移动游戏联盟还在会议期间组织“GMGC全球移动游戏开发者大会”、游戏沙龙等多种形式的交流和推广活动，给广大手游从业人员一个交流互动的机会。

晶合新作

《暴走武侠》双端公测即将开启



“暴走漫画”联合出品，首款千种换装卡牌U3D手游《暴走武侠》是2014年第一季度在国内手游期待榜上排名第一的大作，也是首款Unity3D引擎开发的卡牌手游。3月20日，由梦想手游联合10大安卓渠道开启的安卓版内测。内测首日就有113794名玩家拥入，进行了超过370余万次副本战斗，招募了49万余名侠客，侠客的“提升”按钮被点击超过900万次。

随着双端公测的临近，《暴走武侠》将陆续开启一系列福利活动。官网现已开放11大礼包领取，来玩即送11名极品弟子与10元话费（或150元宝），而与《暴走漫画》的合作也在更深一步进行中，到暴漫论坛上传游戏截图，亦可获得1000尼玛币与“暴走五侠”大礼包。！

手游《雷霆战机》双榜第一 日收入破千万



由爱乐游开发、腾讯独家代理的“打飞机”手游《雷霆战机》于3月20日在微信、手Q正式上线，发布当天5小时登顶Appstore免费榜榜首。在畅销榜上，经过4天的爬坡，《雷霆战机》于3月24日实现了Appstore收入榜第1的表现，单日峰值收入超1000万元，创造了双榜第一的成绩。

此前腾讯已发布过一款打飞机手游《全民飞机大战》，在此类产品题材上有先发产品在的情况下，《雷霆战机》实现收入榜第一较令人意外，尤其是这款产品还是腾讯代理的第三方开放商的产品。《雷霆战机》非常接近于目前手机网游的做法，游戏中包含较多的新手奖励、成就奖励、运营活动等，把单机往网游方向运营，是《雷霆战机》比较清晰的一个运营套路。长期来看，《雷霆战机》将更多的RPG游戏要素融入其中，提供了较长的玩家成长线，有助于游戏延长生命周期。

搜狐畅游年度大作《新天使帝国》即将上线

搜狐畅游近日正式公布将代理一款由台湾大宇和畅游共同研发的经典改编手游《新天使帝国》。《新天使帝国》由台湾大宇授权，上海哈邻网络科技有限公司倾力研发，是台湾大宇于上世纪90年代推出的单机SLG经典作品《天使帝国》三部曲的正统延续。该作忠实再现了原作系列中剑与魔法的世界和天使与恶魔的宿命鏖战以及恢宏庞大的世界观。《新天使帝国》还将为玩家提供诸多全新的玩法，例如高自由度的卡牌养成系统、耐人寻味谋略极深的游戏战术，以及紧张刺激的重交互玩法等。游戏保留了原作只有女性的世界作为最主要的特色，值得期待。

头牌新闻

渠道已成定局，手游进入发行商大战

■本刊记者 monitor



易观手游报告显示，5家发行商季流水过亿

随着手游渠道形成腾讯、百度、360三大派系的稳定格局，2014年手游行业重心正在转移至手游发行商间的博弈。易观智库于3月发布了《2013年Q4及全年手游发行商格局报告》，报告显示，手游市场已经形成以中手游、乐逗游戏、触控科技等五大发行商的第一梯队，5家发行商占据了71.3%的市场份额。统计数据显示，得益于玩家数量，2013年全球游戏市场规模总营收超过122亿美元。其中平板游戏占47.6%，智能手机游戏占18.8%。付费玩家比例以及平均每用户付费额都有明显的增长。在全球12亿玩家中，已经有9.66亿手游玩家，占总游戏人口比例的78%。

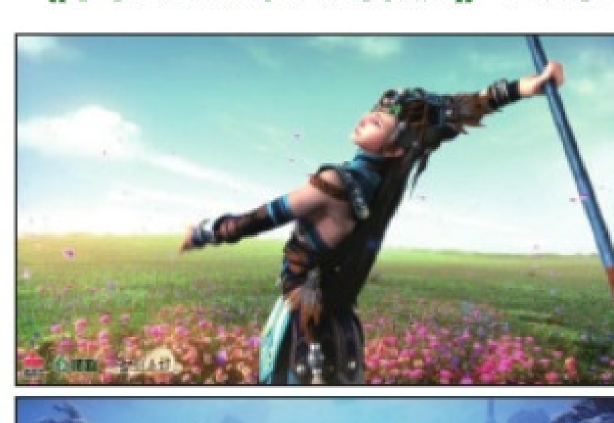
从去年业界情况来看，上游发行端是最优质的资源已经成为业内共识。中国手游集团继续保持领先位置；触控科技积极进行海外市场的拓展，将逐步进行国际化战略；乐逗游戏的许多产品均取得了千万以上流水的成绩；飞流游戏将产品的发行借助娱乐的方式进行营销，成为中国移动游戏发行新模式的典型探索。2013年，中国手游市场经过资本刺激，完成了跨越式发展，目前竞争已成红海，手游渠道竞争基本趋于稳定。2014年将是发行商争夺优质IP与CP的一年。P

搜狐畅游代理《幻想神域》继续发掘端游潜力



3月底，畅游宣布代理台湾地区动漫网游《幻想神域》，同时公布国服首次测试时间。畅游携手《幻想神域》研发商为国服玩家打造一系列独占内容，并聘请中日顶级声优加入专有的配音内容，为国服玩家带来纯正的日系动漫3DMMORPG游戏体验。本作由传奇网络历时3年打造，在台湾地区已创下同时在线超过8万人的记录，打破了《魔兽世界》在台多年保持的记录，并在Google年度搜索热度排行榜高居前三，火爆程度力压日本怪兽级动漫《进击的巨人》，人气可见一斑。

《古剑奇谭网络版》公布职业视频，年内开启测试

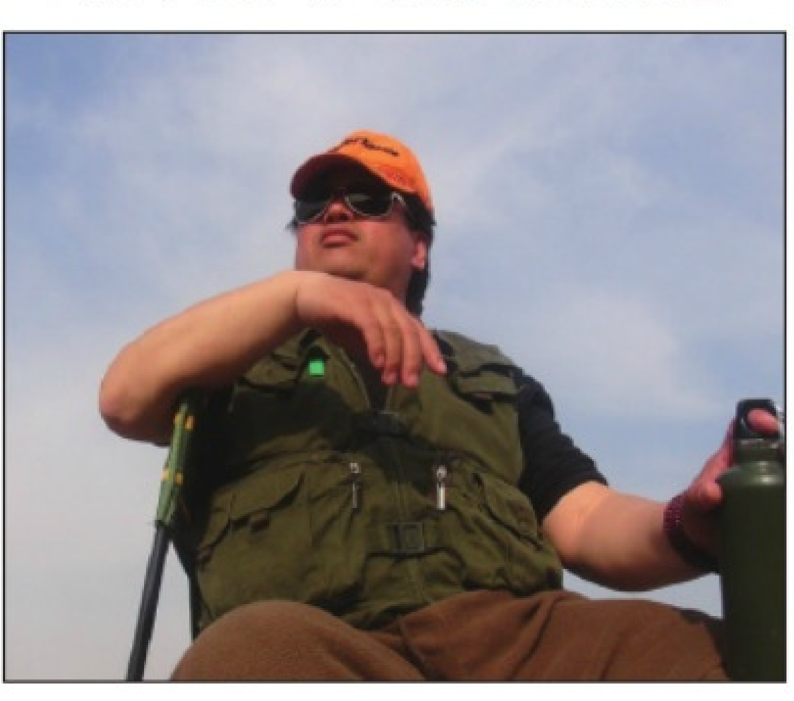




由上海烛龙研发3年，大型3D仙侠客户端网游《古剑奇谭网络版》官方CG职业篇在3月底公布。本次发布的官方CG职业篇带来游戏中5个职业的风姿，通过影片玩家对游戏世界有了更清晰的认识。据上海烛龙副总经理接受采访时介绍，游戏将采取经典的点卡收费模式，预计在2014年内开启测试，各位“古剑”粉丝不用等太久就能够体验到游戏世界的风貌了。

晶合热点

纯功夫电影《武痴》将双渠道上映


《武痴》导演谢双九

由青年电影导演谢双九执导的功夫电影《武痴》即将在全国上映，影片讲述了一个当代民间武林的故事。展现一群热爱传统武术的民间武术家苦练功夫传递正能量追逐侠客梦想的真实经历。本片邀请北京八极拳名家王世泉为武术顾问，片中主要演员郭跃进等都是隐藏在民间的功夫高手。他们都属于非职业演员专业人士。这部影片没有古装片掉着“威亚”满天飞的场景，也没有警匪片惊心动魄的特效，而是呈现给观众轻松流畅的电影语言以及简洁干净的武打风格，叙事结构突破传统武侠片的表达方式，独具创新。塑造了一个真正民间武术家的鲜活的人物形象。影片结尾用精彩的旁白与大刀在绚烂的桃花中上下翻飞，为影片增加了写意的诗韵！提高了影片的质感。让观众感受到功夫片里见功夫，重新领略武术的精髓与功夫片魅力。作为一部具有“民间范儿”的纯功夫电影，堪称功夫片的转型之作，获得了武术界与电影界专家一致好评。

该电影将在院线和手机微视频双渠道上映，其手机游戏版权正在洽谈中，欢迎感兴趣的厂商联系。



“今年的微软E3发布会将不会有多少高管登台。”

Phil Spencer如此为自家的E3发布会吹风，表示他们已经排满了90分钟的时长，就这仍然放不下全部需要展示的东西。



“PS4一直到北半球的夏季都会处于供货紧张状态。”

Andrew House在GDC对《华尔街日报》表示，因为产能的紧张，尽管PS4已经卖出超过600万台，未来几个月他们仍然不能保证供货。



“新的《虚幻竞技场》并没有在开发。”

Epic Games创始人Tim Sweeny在GDC上浇灭了该系列玩家的期盼，目前整个“虚幻”系列都处于冷宫状态中。



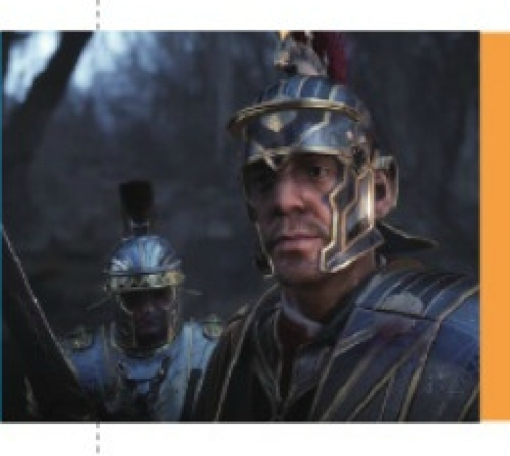
“《进化》（Evolve）起初并非是为次世代主机设计的，但真正开始开发后我们意识到旧主机实现不了我们的蓝图。”

Turtle Rock创始人和本作设计总监Chris Ashton说，一开始这部作品还归THQ时，他们并不知道次世代主机的具体硬件和发售时间，但在开发进程开始之后，他们发现旧主机的机能完全满足不了需求，因此在新主机公布后立刻决定只针对PS4和Xbox One进行开发。



“我的下一款作品不会是以线性来叙述故事的游戏，这种事情我已经做了19年，足够了。”

“生化震撼”系列之父Ken Levine在GDC2014上的基调演讲中表示，线性叙事在开发者和受众中间形成了一道无形的鸿沟，并且很难与游戏机制有效地结合起来，规模庞大起来所需的开发时间和资源会越来越无法控制，但最终成果却并不能让玩家花上多少时间。



Xbox开发总监Boyd Multerer对《Xbox官方杂志》表示，他期望在未来有更多游戏在Xbox One上实现原生1080p分辨率。



Valve在今年1月的开发者日上表示Steam青睐之光（Greenlight）将会关闭，而GDC上传出消息称其关闭时间会在12个月之内。



Facebook以20亿美元天价收购Oculus Rift。

前者于3月26日以4亿美元现金加市价16亿美元的2310万股Facebook股票收购这家目前业界领先的虚拟实境设备制造商，收购案还将包含基于市场表现的后续注资，若其中的市场目标达成，这项收购案的总金额还会再提高3亿美元。该交易是继收购WhatsApp之后Facebook今年的第二个大手笔，整个并购预计于2014年第二季度完成。



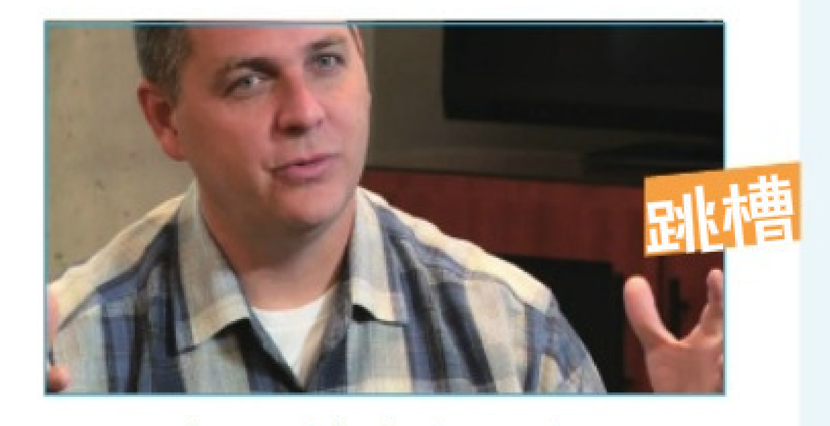
《战神Ⅲ》游戏总监离开SCE圣莫妮卡工作室。

Stig Asmussen的离职在圣莫妮卡科幻新项目被砍以及一批相关员工遭遇裁员的消息之后，有消息称他的出走与此有关。



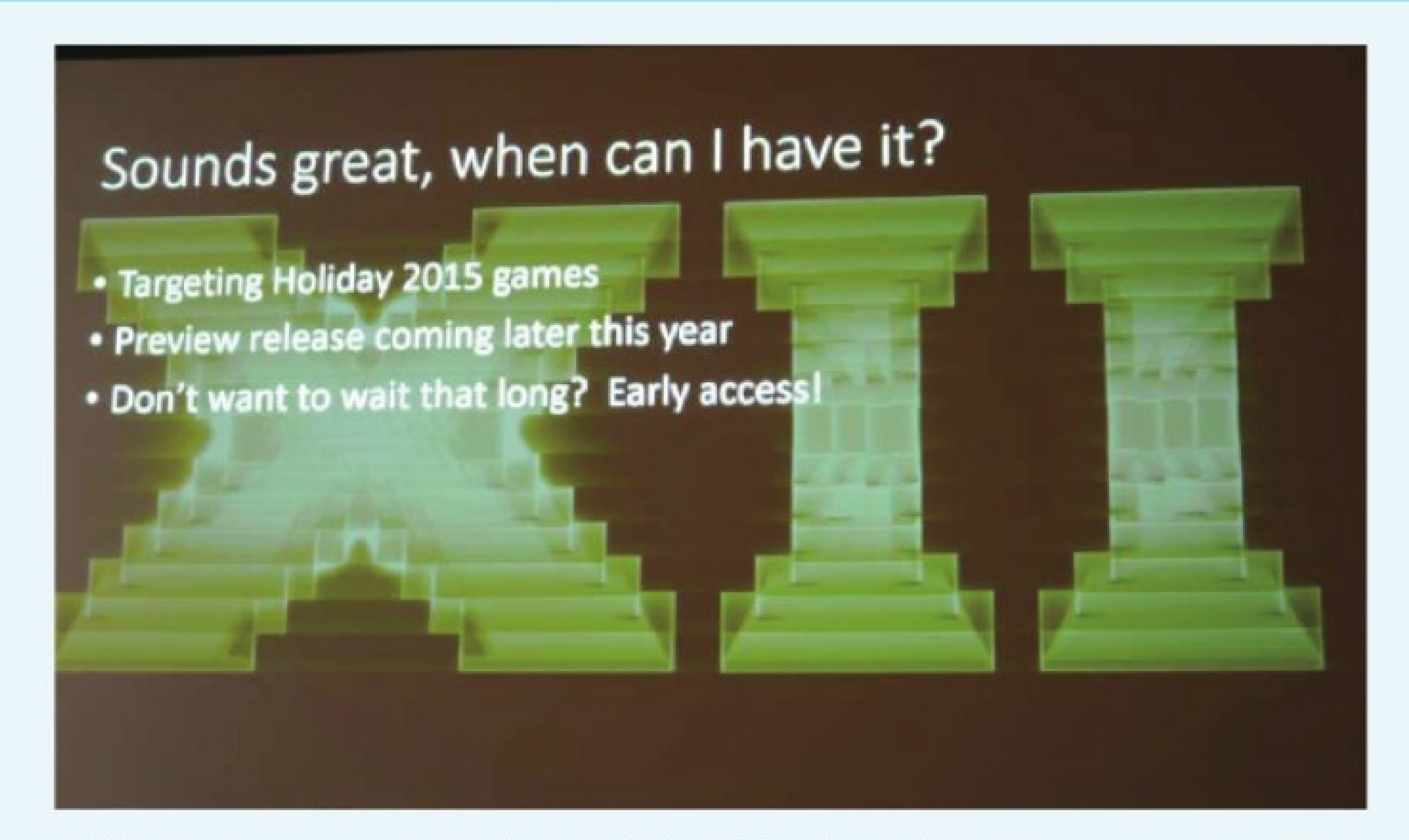
《请出示护照》获得2014年独立游戏节大奖。

本作击败《饥荒》和《斯坦利比喻》（The Stanley Parable）获奖，同时还夺得最佳设计和最佳叙事两个奖项。



Xbox部门首席产品官Marc Whitten离开微软。

他将前往移动音频设备制造商Sonos担任首席产品官，而目前的Xbox产品团队则暂时向操作系统部门执行副总裁Terry Myerson汇报。



微软在GDC2014上正式公开新一代图形API标准DirectX 12，面向PC、移动平台和Xbox One。

新一代DirectX API将为PC游戏开发者提供主机平台式的软件环境和工具，提供更底层的硬件操作能力，并将CPU与GPU的工作负载更均衡地分布，在发布会上AMD、NVIDIA、Intel和高通均登场表示了对新标准的支持。DirectX 12预期最早将于2015年末发布。



索尼于GDC2014公布自有品牌虚拟实境设备Project Morpheus（暂定项目代号）。

这套全新的虚拟实境（VR）设备采用5寸LCD屏幕，1920×1080分辨率（每侧960×1080），索尼自2011年起就在实验各种VR技术相关的原型机，而顺应Oculus Rift带来的VR设备潮流加快了研发步伐。索尼将VR看作是一种传播介质而非单纯的游戏外设。



育碧公布《刺客信条：团结》，预定2014年秋季登陆次世代及PC平台，新作将来到18世纪末法国大革命时期的首都巴黎。



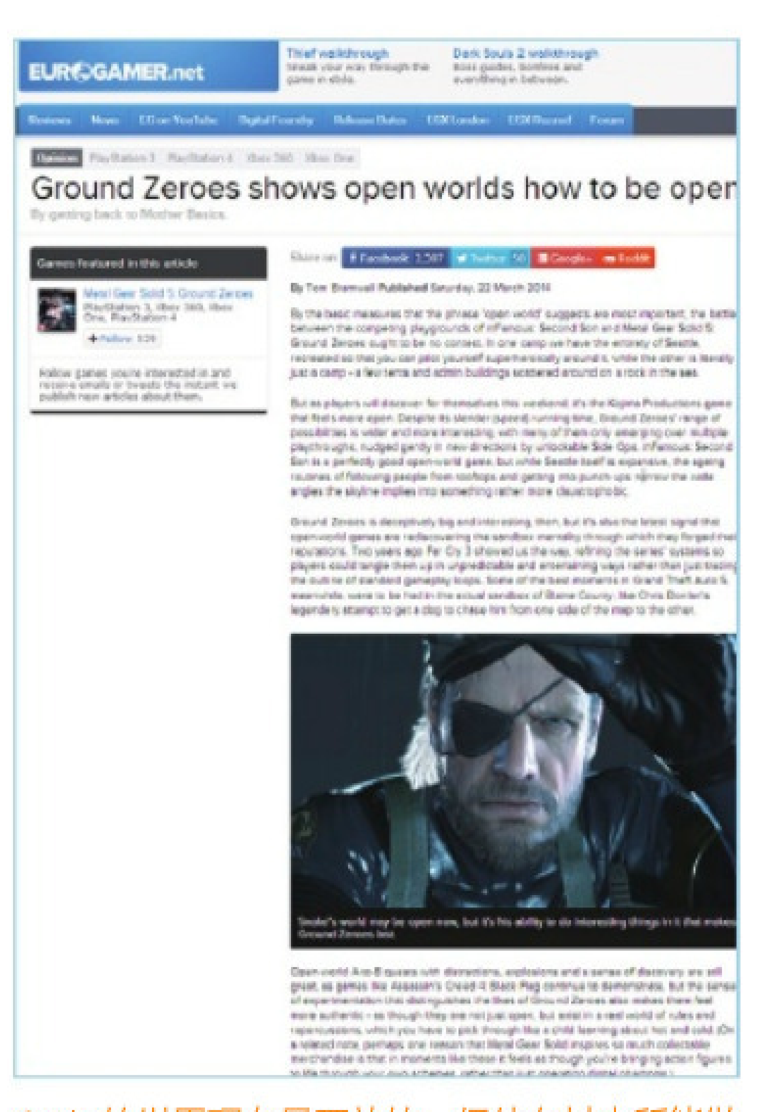
有消息称EA已经从Respawn手中获得了《泰坦降临》续作的发行权，而这款续作将不会像初代一样独占微软平台。

Ground Zeroes shows open worlds how to be open
Eurogamer.net/2014.3.22

回到本源即是真

开放世界的另一种演绎

《潜龙谍影：原爆点》是现代沙盘游戏在次世代主机上的全新形态的一次小范围展示。


EUROGAMER.net
Ground Zeroes shows open worlds how to be open

Snake的世界现在是开放的，但他在其中所能做的事情，才是《原爆点》的引人之处

如果用常识来判断“开放世界”这个词的话，《恶名昭彰：第二子》和《潜龙谍影Ⅴ：原爆点》的比较似乎根本没有悬念可言。一边是庞大的整个西雅图市，另一边仅仅是一个营地，几顶帐篷加上几座建筑物，胡乱安放在一座孤岛上。

但是进入游戏的玩家会发现，小岛组的作品玩起来却更有开放的感觉。虽然通关时间要短得多（速攻的话就更过分了），但它所展现出来的种种可能性却更丰富和有趣，这一点在多次通关以及环境不同的各个支线任务中体现得更为明显。《恶名昭彰：第二子》虽然也是一款非常出色的开放世界游戏，但西雅图再大，也掩盖不了这个系列的旧有游戏模式带来的限制与封闭感。

而《原爆点》的规模感和丰富性和它所身处的小环境是截然相反的，这同时也是新一代开放世界游戏正在逐步找回所谓的“沙盘心态”的象征，正是这种心态决定了开放世界游戏的历史地位。《孤岛惊魂3》用一套精心设计的游戏机制，让玩家拥有了依据自己的喜好和游戏习惯决定自己的游戏方式的选择，而《横行霸道Ⅴ》中最好的那些时刻，也都来自游戏最沙盘的那些部分。

当然，在开放世界环境下实现的A到B点线性任务的游戏仍然是可行的，《刺客信条Ⅳ》就是一个很好的例子，但《原爆点》中所体现的“试验感”却是让它升华到另一个境界的关键之处，这也让它拥有了独特的真实感，因为它不仅是开放的，还是存在于一个现实的，拥有规则和相应后果的世界中，你需要像一个孩子了解冷热之分一样，在不断的尝试和失败中熟悉这个世界的规则。

“潜龙谍影”系列始终拥有的正是这种心态，但在《原爆点》中上升到了一个新的高度，因为重新设计的操作和动作系统呈现出了更丰富的潜入形式，而关卡的雨夜环境则为变通和撤离提供了更多的可能性，而不是一被发现就要读档。

这让我觉得，有很多的开放式游戏实际上开放得并不那么纯正。“刺客信条”系列尽管有着4代的好评与成功，其背后的核心游戏机制其实可以再深入改造一次。

当然我所说的大部分系统都是关于动作体系的，另一方面我同样希望看到更多游戏能利用到《杀出重围：人类革命》式的对话/审讯系统，加上《黑色洛城》中罪案现场调查的交互模式，这两个游戏都利用证据来推动对话和剧情的发展，但都没有更深入地利用这些系统所能带来的开放性与可能性。

《原爆点》也提醒我们，未来的开放世界游戏所应当呈现出的面貌。它们着眼的并不是规模，而是在开放世界中的开放规则，以及给玩家带来的解决规则提出的问题的满足感。P



《原爆点》中有很多不为人知或是出人意料的小细节，远远不止小小的地图那么简单



一夕之君

不自由，吾宁死

倒不如走自己的路，不对人倾诉

青山不改

与其去计较那么多自己根本计较不来的事，还不如好好享受只有自己才懂的那些感觉，用不着跟人解释，因为没人会懂。

我有一种习惯，每当想要说一件事，或是阐述某个观点时，都会想要先拿闺蜜说事，这不是说我这个人无聊的喜欢嚼舌根，搬弄是非，而是我非常热衷从别人的立场上思考之后再回到自己身上。这样一来一去，很多事情就比自己一个人较劲要好。

有个多年闺蜜，习惯性失恋，从我们在一个学校，一个班级读书的时候就开始了。这么多年过去，依旧没有改变。同龄人都已经开始在微薄微信上，晒出自己那些男娃女娃的屁股和衣服时，她依旧毫无变化，不管什么时候，都充满了对之前失恋的感怀，以及未来的憧憬。

按说，我们之间并没有那么多的交集，加上了几年前，她去了魔都工作，非常忙碌，能够相处的时间更少，一年都见不上一次。但是她每每失恋，却都要来找我。并不是找我倾诉，而是问我最近在玩什么游戏，能不能算上她一个。我觉得吧，这是件很有意思的事。

因为她根本不玩游戏，也不关心游戏。我想她之所以跟我聊这些，是因为在我们共处的学校生活所带来的记忆，在她印象中我除了玩游戏，啥也不会，完全是个傻娘们。所以她跟我之间，只能存在这样的话题。

不无讽刺的是，她曾经告诉我，那些跟她聊起其他话题的朋友们，在岁月荏苒中，都已经逐渐离开了她的生活。偶尔跟我聊聊她根本不了解的东西，反而让她觉得很轻松。

女人之间就是这样的啦。

她也曾经试过一起玩。在我沉迷WoW最深，恨不得所有的朋友都来陪伴我的岁月，我也的确邀请了她，甚至手把手为她申请好账号，注册了ID，乃至教她一个星期。其实我本没有这么好的耐性，只是因为我深爱的游戏让我可以不计较这些。多个朋友陪我，很开心。

当然，这是第一次我这么做，也是最后一次，因为她很快就跑去跟一个玩吉他的文艺青年厮混，不出意料地被甩。搞得我意兴阑珊，再也不想为她就玩什么游戏而浪费时间。

或许，习惯就是这样的一种东西。不管是好的，还是坏的，当它根植于你的生活节奏中之后，就会难以改变。你偶尔想起来，好像这样子并不好，但是你却不知道怎样变得好一点。久而久之，有些人会自怨自艾，更多人则渐渐麻木。

但是生活终归还是在改变的，很少有人能守得住自己的节奏。也很少有人能真正改变什么。就好像《了不起的盖茨比》里的主角盖茨比先生一样。拿最流行的话形容就是“屌丝逆袭一时爽，最后还是火葬场”。有些骨子里的东西，就是改变不了。

所以得去适应啊。不然你还想怎么着？

前些日子，她从上海回来，请我吃饭的时候，就跟我说，她不想结婚了，这样挺好，反正爸爸妈妈也不在她身边，家里有个弟弟已经成家立业，她过的如何，对周遭的人影响很小。只要她自己觉得开心就好。

失恋也会开心吗？我当时想问她。但是终归没有开口。因为我想到，其实失恋对她来说并不开心，她那些痛苦的，无助的心情挂在微博微信上也并不是卖弄矫情。只是她实在太过于习惯这样的节奏了。不知道从什么时候开始，她已经被这样的生活所牢牢的禁锢。我丝毫不怀疑她对美好生活，完美爱情依旧心存渴望，我也希望有朝一日，她能够遇见一个能够给予她所期盼生活的伴侣。只是我比较担心，到了那个时候，她会不会反而因为太过于习惯了这样的折腾，而拒绝幸福。

青山不改，绿水长流。

很多时候，山还是那座山，水也还是那些水。但是人终究不是过去的人。与其去计较那么多自己根本计较不来的事，还不如好好享受只有自己才懂的那些感觉，用不着跟人解释，因为没人会懂。P



很多时候，你的朋友会让你觉得蛋疼菊紧，但是他们的确是你的朋友，不是别的什么。



罗萨

“编辑老爷，我明天一定交稿子！”

与“就不充值”党的永恒“战争”

氪金

玩游戏嘛，最重要的是开心，但你不能为了自己的开心就让大家跟着你不开心。为了快乐，适度氪金，无可厚非。

可能是年龄越来越大的原因，现在的罗主任越来越不愿意折腾，就连最基础的社交活动都开始减少起来。比如说过年回家时候的同学小聚，我也是找了各种借口进行推托。闲在家里也不无聊，下载了一个土星模拟器SSF，愣是把《大航海时代Ⅱ》中的女海盗卡特琳娜和奥斯曼巨商阿兰通关了一遍。

我对《大航海时代》系列的感情颇深，当年我在电脑房里第一次看到这个游戏，就被其游戏模式所深深吸引。探索、交易与战斗，这是大航海的精髓，也可以满足绝大多数人对于游戏的渴望。后来我还在街机厅里也到过《大航海时代Ⅱ》，应该是利用MD改造的基板，当时也是爱不释手。在很长很长一段时间里，每当我一个人坐在学校操场思考生活、人生与宇宙的真理而不得其解的时候，我都会不由自主地哼唱起菅野洋子的“雾港”。

后来先有了《大航海时代Ⅳ》，然后才有了《大航海时代Ⅲ》，尽管国内的大航海游戏圈都流行厚2薄4推3的怪癖，但我个人还是对4最有感情，每当我看到熊猫君的那些大4插画，都会把思绪牵扯到某个夏天或是某个冬天，赤着肩膀或是严密包裹的我坐在电脑前欣赏着海雷丁大叔那健硕的身体或是品味着赫德拉姆那高贵的白发，啧啧，那可真叫够味儿啊。

所以当正统的5代出现的时候，即使是以页游的形式出现，罗主任也没有理由错过。而扬帆的第一站，当然就是日服。由于最近工作实在是忙得底朝天，所以不小心没有赶上首测第一天的掉线狂潮，上网看了看新闻，全都是“《大航海时代Ⅴ》首测失败推迟测试”的消息，于是赶紧抽个空上日服瞧瞧，结果正常游玩完全没有问题啦，不由得再次感慨我国网媒的群体标题党和无节操真是越来越波涛汹涌啦。

说回游戏本身，尽管模式换成了页游给在下的心里添了一点儿堵，但3秒钟的开场动画还是让罗主任小小地高潮了一下。

进入到游戏之后，我不得不感慨虽然这几年没少撸欧美游戏，但还是日呆的画风最符合我的审美。尽管完全看不懂日文，但从城市的位置和特产也能猜得出到底是哪个城市，再加上我国有大量玩家涌入东瀛，游戏攻略请教也完全不成问题，这扬帆的第一步，绝对称不上坎坷。

稍微熟悉了一下游戏系统，罗主任的心就开始悸动起来，首当其冲的诱惑就是航海士。作为一款页游，最标准的吸金方式当然是抽卡，“大5”自然也不能例外。抽航海士卡一是要用NP、二是蓝色卡券、三是钻石。NP在游戏中可以通过海战、任务等多种方式获得，蓝卡券主要是通过海图任务和系统奖励获得，钻石嘛，人物传可以获得、系统奖励（补偿）也会有，但最重要的方式嘛，自然是充值购买。而且NP爆好卡的几率低，钻石的几率则要高得多。

作为一个时间很紧张又对游戏很忠诚的大航海玩家，罗主任第一时间选择要充钻石，结果游戏处于内测期，还没有开放氪金之旅，在下的第一反应竟然是“坑爹啊！页游怎么能不氪金啊？”。于是乎只好老老实实地做任务、跑贸易、玩挖掘。就这样趁着周末玩了两天，目前开放的主线全部完成，航海士虽然算不上优秀，但也能满足日常的需要，船不太好可也没造成什么障碍，行动力不足也没有用“气力之素”（氪金物）去补，而是精准地计算升级所带来的行动力完全回复来无缝衔接游戏的开展，游戏玩起来倒也不亦乐乎。

在群里也看过不少人在感慨，原来不氪金也是可以玩页游的，大5相对来说在氪金需求上并不高，而且因为玩家之间的互动性不强，更没有PK之类的设置，有的只是一个玩家的几项数据排名，所以氪金需求也显得并不那么重要，这在设计上对大多数的普通玩家而言自然是一件好事。

但就氪金这件事来说，其实在下这几年的观点变化还是挺大的。就像在以往单纯的单机时代存在着博派和改派，如今在网游和页游中也存在平民奋斗流和土豪氪金流，其实两者之间本来并无根本矛盾，只是游戏推进的方式不同。

但比较可怕的是氪金玩家总是喜欢不适度地进行炫耀从而造成玩家地位的差异，这在本来不平等的大环境下又拉了不少仇恨，偶尔被人鄙视围攻当然也再所难免。

其实玩玩游戏嘛，氪金得低调一点儿，像是罗主任玩《百万亚瑟王》的时候，一晚上就抽了一个月稿费的卡，你看到我到处出去乱说了吗？玩游戏嘛，最重要的是开心，但你不能为了自己的开心就让大家跟着你不开心。氪金与否，主要还是看你的需求，为了快乐，适度氪金，无可厚非。

在这个复杂的社会里，能用钱就让自己变得开心一点，其实也是一件幸福的事儿呢。您说对吗？



魔法时代

吃了没？玩了没？看书了没？

Gaming and proud

承认吧，你是游戏玩家

玩家们不需要寻找一个足够冠冕堂皇的理由来向别人证明游戏有什么益处，更不需要寻找一个被社会接纳的借口来沉迷其中。

如果你不玩游戏，你的时间花哪了？

一个人玩不玩游戏已经成为我衡量一个人的标准之一，特别是对于男性的同龄人。如果我遇到一个人，这个人不玩游戏，同时生活中也比较平庸，没在工作或爱好方面有所突出，那么我会认定这个家伙简直无聊透顶，完全不能与之愉快的交流。

我的逻辑是这样：如果你不玩游戏，那么应该在工作上非常勤奋，或者着迷于另一种爱好，无论是阅读、旅行、体育或者艺术等等，但如果什么都很普通同时还不玩游戏——那么你的时间花哪去了？

尽管这起来或许会有些狭隘，但事实是，如果一个人从来没有在人生的某个方面认真地投入过，那么无疑是失败的。

在游戏里尽情投入确实会有玩物丧志的可能，但是热爱游戏（或其它爱好）的人都有一种宝贵的品质叫执着。执着意味着专注以及源源不断的动力，为了达成一个清晰的目标甘愿为之付出和执行，而这种精神花在游戏上如是，用在人生的其它方面亦如是。

或许你会说，沉迷游戏还能找到这样高大上的借口？

但重点是，游戏本身是一种有趣的过程，达成虚拟世界中的目标远比现实中简单，倘若在这样的情况下一个人尚不能拥有追逐目标的热情和动力，那么何以期待这是一个在生活中能积极进取克服困难完成挑战的人？

我们再回到“玩物丧志”的话题上来，从小到达老师和家长提到的能让人“玩物丧志”的东西实在是太多了，电子游戏自不用说，各项棋牌体育运动无一幸免，就连课外书都很容易被列入黑名单。现在我们可以理解到，并非当年被禁止的东西没有前途，只是那些年代没有精力和时间去——兼顾而已。

在没有电子游戏和互联网的年代，人们用电视和电影消磨时间；在电视电影还没发明之前，人物至少还可以阅读和行走，或者参与到体育运动中去。时代影响着人们的生活方式，但改变不了的是人物打发时间的需求，在这个问题上，游戏与其它的娱乐方式没有本质区别。

那些动辄贬低游戏的人们，试问他们又是用什么方式来消磨时间的？是否真正具有一个“有益”的意义？是否真的知道自己在生活中要得到什么并真的在为之努力？或者仅仅只是，他们原本也毫无目的，只不过随大流选择了一个“主流”的方式。

还有人嘲笑玩家们的自控能力，我承认在自己所热爱的东西面前自控很难，但本质上不是游戏的问题而是人类的欲望。政客们是否都抵御住了权力的诱惑？商人们是否都放弃了对金钱的贪婪？普通人们又是否很好的掌控了自己的时间？

一些人只是五十步笑百步尔。

我并非要刻意的划分“游戏玩家”与“非游戏玩家”，相反我认为两者应该融合起来，游戏本来就应该成为被所谓的“主流”接受的打发时间的方式。我自己正在尝试不要每天都把大部分空闲时间投入到游戏里，尝试着分配更多的时间去看书和写作，尝试着像在游戏里那样，在生活中挑战更多。然后另一方面，我在游戏里变得更有计划和效率，就像平日在工作里一直在坚持的那样。

玩家们不需要寻找一个足够冠冕堂皇的理由来向别人证明游戏有什么益处，更不需要寻找一个被社会接纳的借口来沉迷其中。电子游戏终有一天会被主流的社会接纳，那时的游戏将不再有什么特别，如同今天我们对待足球或象棋这样。不过，非要期待那一天吗？未必，对于每个玩家来说，能在当下的生活之余，从游戏中获得让人满足的快乐，就已经足够。

时间应该花在哪和人生的意义是什么，都是一个没办法回答的哲学问题。所以，我们生活，我们玩游戏。



从那一天开始，你就是游戏玩家，这不仅是你的身份，也可能是你的命运

《南方公园》出自黑曜石工作室，但它的风格却有着浓厚的日式RPG风范，在欧美厂商的RPG开发史上，这样的例子并不少见。

东学西用成大器
漫谈欧美出品的日式RPG

■上海 西塞罗



《南方公园：真理之杖》是由欧美RPG的老将黑曜石工作室所开发，这家公司从黑岛工作室的原班底演变而来，无论黑岛时期的《辐射》，《异域镇魂曲》还是黑曜石的《辐射：新维加斯》都是不折不扣的欧美RPG。不过这款《南方公园》却更像一款日式RPG，单线推进的剧情，简单直观的系统，加入QTE操作的回合制战斗，虽然故事的核心还是充满恶搞嘲讽与戏谑的《南方公园》，但是在架构和系统上它日式RPG的DNA压倒了它的制作者擅长的欧美RPG。黑曜石为什么会采取日式RPG的方案，日式RPG在美国RPG制作者们的眼中是什么地位，就让我们从头看起吧。

早期日式RPG在美国

1997年以前，日式RPG在美国并不火，这倒也很正常，因为日式RPG就脱胎于美国两个大名鼎鼎的RPG：《巫术》与《创世纪》。日本最著名的《勇者斗恶龙》，就是在系统上取自《巫术》的职业分野和《创世纪》的冒险与叙事。《勇者斗恶龙》初代和2代到现在看都是粗糙不堪让人难以下手的原型作品，但是3以现代眼光来看依然可以惊为天人。在3代中，日本人实现了《创世纪》早就有的日夜变换；有了各种支线和可探索的小秘密，剧情由此也不再是单纯单线；包括主角在内的队友在符合条件后都可以转职，之前的能力也都可以保留，大大增加了玩家练级的乐趣。与欧美那种高端严肃的传统RPG比，日本人又大大降低了游戏的门槛，同时它非常重视游戏的叙事，两条故事线一明一暗互相衬托，游戏难度也平易近人得多。当年的《巫术》和《创世纪》放到现在来看都是难以下口的核心游戏，但是《勇者斗恶龙Ⅲ》放到今天却一样可以让人沉迷。《勇者斗恶龙Ⅲ》加上一年后的《最终幻想》让日式


《最终幻想Ⅶ》到现在已经变成了一个神话


1993年的《Lunar》是正统日式RPG在北美风靡的开端



《勇者斗恶龙Ⅲ》对日式RPG来说是一款里程碑式的作品


《超时空之轮》至今都是日式RPG无可企及的明珠

RPG渐渐脱离了美国祖宗们的窠臼，自成一派。

当日本RPG在8位机和16位机上蓬勃发展的时候，它们在欧美的发展就不那么顺利。要知道《巫术》和《创世纪》都是针对大学生以上的宅男，游戏机市场的主力消费群却是各类中小学生。日式RPG在出口海外时还面临着一个难题：翻译和卡带容量的矛盾。早期的美版RPG大多翻译得不怎么地道，限于翻译水平和卡带的容量，很多内容只能压缩压缩再压缩，让玩家索然无趣。

此时的日本RPG已经发展到了非常成熟的地步，日式RPG注重剧情和角色间的关系，这是注重冒险和战斗的美式RPG不能比的。Westwood在1993年推出的《大地传说》过场动画美轮美奂，完全可以媲美OVA动画，但精致细腻的动画却只用来交代背景，玩家角色还是只能充当玩家的杀人木偶，毫无互动地杀完全场。

是金子就会闪光，美国当然会有人看到日式RPG的优点，比如1993年MDCD平台上的《Lunar：银色之星》。这款RPG走典型的日本“小清新”爱情路线，使用光盘载体，采用大量动画。它的北美代理Working Designs不仅翻译做得十分到位，配音的时长，语音，语调也都尽量接近日本原版，一下子打出了开门红。更大的成功来自于1995年的《超时空之轮》（Chrono Trigger），这款《勇者斗恶龙》制作人崛井雄二执笔，《最终幻想》团队操刀的梦幻之作在北美刮起了一阵旋风。强大的日本RPG火爆北美已经万事俱备，只欠东风了。

《最终幻想Ⅶ》在北美

1997年，《最终幻想Ⅶ》在北美上市，引爆了日本RPG市场。《最终幻想Ⅶ》继承了之前日式RPG所有的优点，有着相互羁绊的角色群，一波三折的主线剧情，上手简单却也不乏深度的系统，更重要的是，它是Square借助光盘实现多媒体和3D革命的梦想的真正实现。

《最终幻想Ⅶ》标志着日式RPG的彻底成熟，它提出了一个功能模板，只要抓住规律，依靠这个模板，就可以做出自己的作品。比起《超时空之轮》这种处于皇冠宝座的游戏，模板作品更容易被人们掌握。就像现在漫天的“COD Like”，“战神Like”，《最终幻想Ⅶ》宣告了一个传统日式RPG该怎么做。在那几年，我们可以看到大量的

BioWare与黑岛/黑曜石的游戏里就有着《最终幻想》的基因，但那只是借鉴，是将对方的设计哲学拿来补充到自己的游戏里。

“最终幻想Like”：在国内，有《暗黑天使》《幻想纪元》等等，而在美国，也有人正在蠢蠢欲动。

《最终幻想Ⅶ》火爆北美市场的同时，欧美RPG正好碰到了低谷期，玩家们厌倦了之前缺乏人物关系的世界，新的分支——如Bethesda和黑岛的作品——还没完全展开。从《辐射》和《博德之门》，我们已经看到它们作出的改变：剧情与冒险与世界观背景贴合得更多，与NPC的互动更多，队友之间也有着相互的联系。黑岛的负责人乌奎哈特本身就是《超时空之轮》的粉丝，对《最终幻想Ⅶ》也是大加赞扬，在《博德之门2》的开发日志里，他更是强化了队友们之间的故事。可以说，从《博德之门2》之后，BioWare与黑岛/黑曜石的游戏里就有着《最终幻想》的基因，但那只是借鉴，是将对方的设计哲学拿来补充到自己的游戏里。至于美国佬做的日式RPG，还要等到多年以后。

早期的代表作

1999年，美国人制作的，如假包换的《最终幻想》型RPG——《赛普特拉战记》登场了。它的制作者们坦言他们都是《超时空之轮》的粉丝，所以这款RPG无论从人设剧情还是系统，都是浓浓的日式风味。

游戏的故事发生在一个叫做“赛普特拉”的星球，这个星球分成了7层，每层都有不同的生态和种族，由“代理者”控制，整个星球由一台巨大的生化电脑操纵。第一层的“代理者”发动了侵略战争，将第二层的主角卷了进去，命运的齿轮由此展开……

与一般日式RPG不同的是，《赛普塔拉战记》在叙事上采用了“关键字”系统，和NPC聊天时，系统就会出现与该NPC有关的话题，玩家就可以点击与之交谈，推动剧情发展。有时队员要自言自语才能获得新的线索。它在战斗系统上采取了标准的ATB制，时间条分为三段，普通攻击时，蓄力越久，攻击力越大。当然，施放技能时也要仰赖角色的时间条。玩家在游戏时还要到处搜集塔罗牌，角色可以装备塔罗牌，在战斗时，不同的塔罗就会组合出不同的魔法，22张牌会衍生出几十个玩法。

作为一个《最终幻想》型的游戏，《赛普特拉战记》的评价大体良好，游戏很好地抓住了《最终幻想Ⅶ》与《超时空之匙》的精髓：有趣的角色，宏大而带有科幻感觉的世界观背景。不过和一切新上手的制作团队一样，它也有不少缺点，特别是在战斗方面：时间条等待时间太长，为了发动机能玩家只能眼巴巴的等；游戏的战斗也过难，以至于后期每到一个城镇，玩家都要围着城镇练下级；过于死板的线性剧情也会卡住玩家。这些结构问题再加上各种各样大或小的Bug，也只能让《赛普特拉战记》停留在良作级别了，离优秀还很有一段距离。

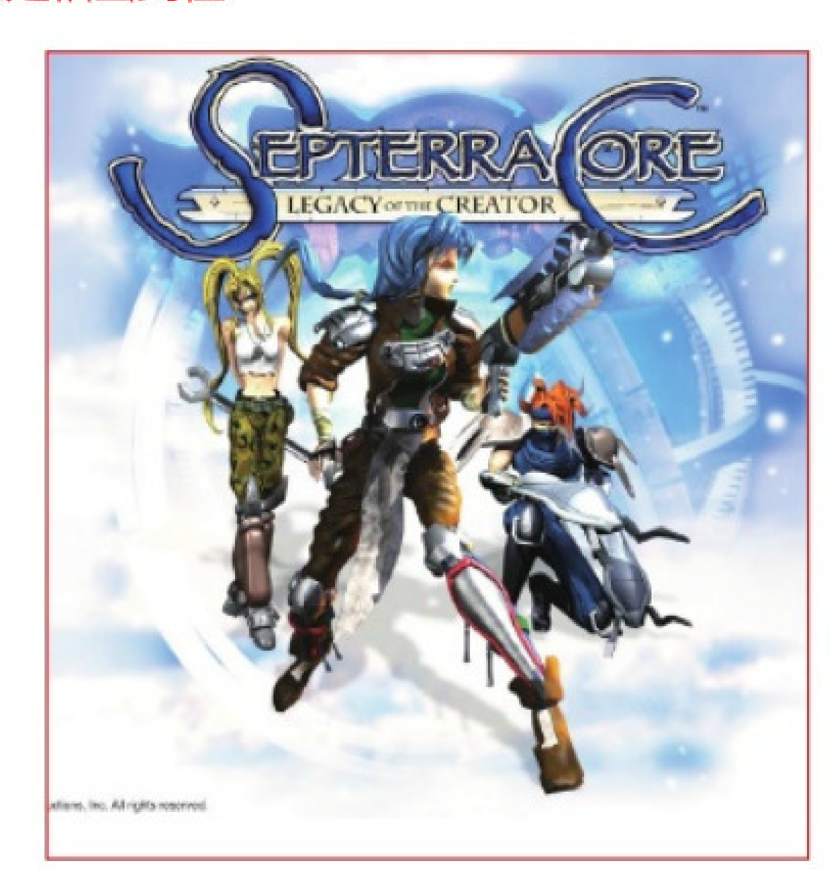
如果说《赛普特拉战记》是一组

《赛普特拉战记》的战斗画面



《赛普特拉战记》的Logo，以当时的标准来看，这种日式风格的还原算得上是相当到位


《赛普特拉战记》的人设充满了《最终幻想》的风味



《勇者斗恶龙Ⅲ》对日式RPG来说是一款里程碑式的作品

美国日式RPG粉丝做的致敬大作，那么下面这一款就是用日本人的皮唱美国人的戏了，它就是2001年的《源毒》（Anachronox）。《源毒》的主创汤姆·豪尔（Tom Hall）值得一说，他是id Software的创始人之一，早期制作《指挥官基恩》和《德军总部3D》时也曾如鱼得水，但是在制作《毁灭战士》时和约翰·卡马克发生了分歧。他非常想把《毁灭战士》制作成一款有着丰富剧情的游戏，但是卡马克却认为“FPS游戏剧情和色情片剧情一样没用”，将这位老兄扫地出门。由此FPS在长达差不多六七年的时间里到处都是沉默不语到处滥杀的壮汉，直到1998年《半衰期》横空出世，大家才发现FPS也可以有丰富的剧情。汤姆·豪尔失落了几年后，投奔了同为id弃将的约翰·罗梅罗的离子风暴，开始了这款野心之作的制作。

《源毒》的故事发生在很久很久之后的宇宙，人类在太空中已经广为殖民，探险家们在宇宙中发现了不少外星人遗迹，其中的虫洞跳跃更是让人类的发展一下子突破了好几级。游戏的主角西尔威斯特是个生活在某个太空站的落魄私家侦探，游戏的一开始，就被讨债人赌在酒吧胖揍，为了还债他只好接下了护卫考古学家格姆普斯去宇宙里寻找传说中的遗迹——源毒，但是这差事却让他卷入了一个毁灭宇宙的大阴谋……

就游戏本身而言，《源毒》的完成度比《赛普特拉战记》高得多。传统的日式RPG巨作——无论是《最终幻想》还是《勇者斗恶龙》，都会在后期给玩家一段开放型历险，玩家可以在整个世界穿梭，哪怕是去过的地方也有不少新秘密可以去挖掘。《源毒》也有了这样的框架，在经历了高潮迭起的20小时后，玩家为了迎接最终决战，也要在整个宇宙中漫游。《源毒》的战斗也取自《最终幻想Ⅶ》，角色必须等到蓄力槽满才能发动攻击，不过为了加快战斗节奏，《源毒》在大地图上直接开打。《源毒》有着各式各样的系统，装备改造，“魔石”和技能熟练度，这些养成系统也为游戏增加了不少趣味。从剧本上，我们也可以看出汤姆·豪尔做这款游戏绝不是为了致敬什么“最终幻想”，这款游戏采用了美国人热爱的太空歌剧题材，人设和对话也都充满着浓浓的美式笑料，和《赛普特拉战记》那种日式游戏的感觉完全不同。

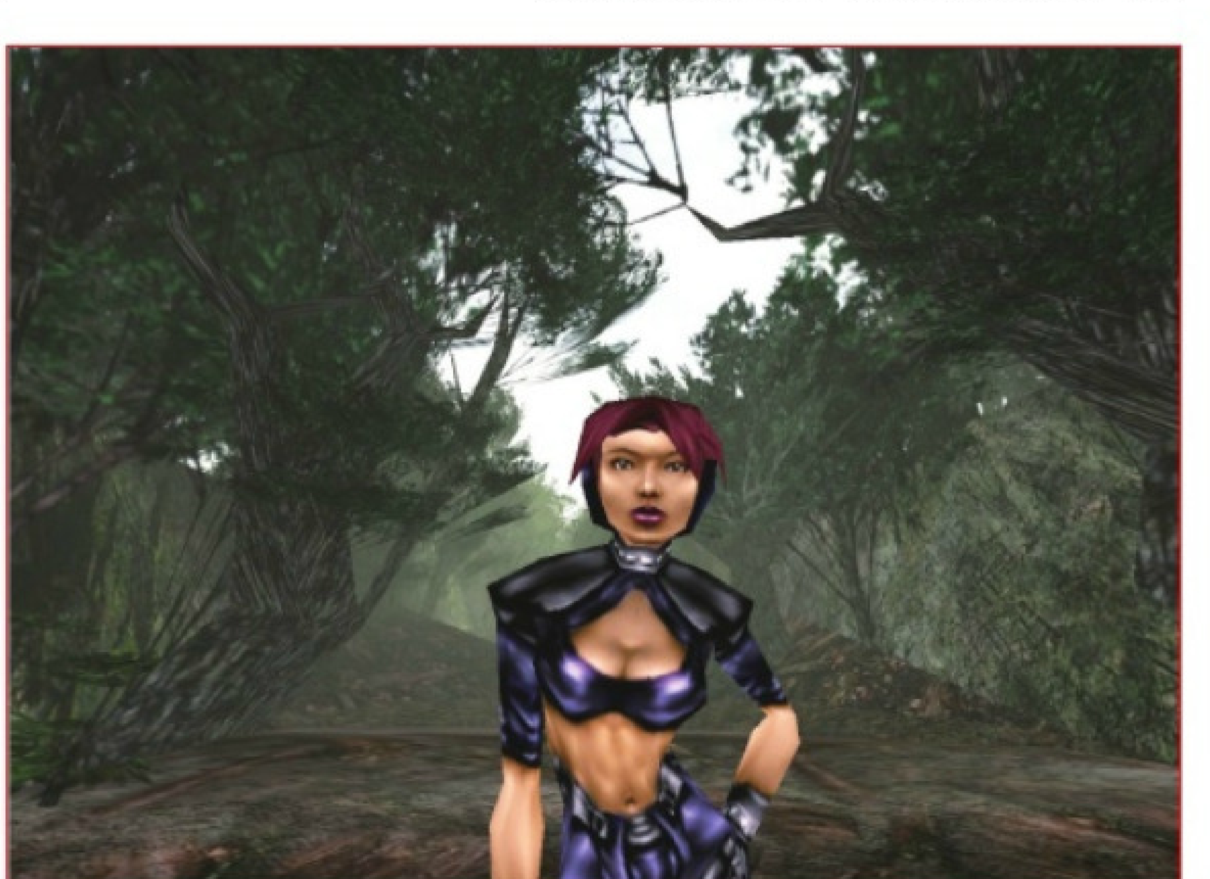
和一切达到良好却没到优秀的游戏一样，《源毒》也有着自己的硬伤。最最匪夷所思的是，游戏开始5到6小时的流程里，除了走路和对话，完全没有其他内容——战斗，冒险、解谜，统统没有。虽然游戏剧本十分幽默，但这五六个小时也足够让玩家们叫苦连天了。对于中国玩家来说，更大的致命伤来自于游戏的美术。《源毒》使用了Quake Ⅱ引擎，这是诞生于1998年的引擎，对于2001年的游戏来说，确实是落后了，而且汤姆·豪尔要变着法地把游戏往“大”的方向做，于是游戏画面里分摊到角色的多边形真是可怜而又可怜。主角西尔威斯特的脑袋干脆是个立方体，游戏里的美女们则挺着三角锥的胸部招摇过市……与之相配的是，游戏的美工非常努力地在做各种贴图动画，表现角色的一颦一笑，于是游戏里往往会出现一些堪称邪典的镜头——一个灰色的立方体脑袋十分传神的表现出挨打，微笑，吵架等等表情，作为一个写实类的游戏，实在让人哭笑不得。

从大到小：独立游戏时代

《最终幻想Ⅶ》的成功让美国人



《源毒》是离子风暴最受争议的作品之一



《源毒》用在角色身上的多边形实在很可怜



《源毒》的战斗是在大地图上直接开打的



《源毒》就是一款美国太空史诗版本的《最终幻想》



《源毒》的主角，造型上完全是美式大汉风格

着实激动了一阵，他们的模仿品质量也确实还不错，但是等到上市之后，他们就发现这些游戏不挣钱。EA在2004年时努力了一把，请来了Square北美参与过《寄生前夜》和《最终幻想Ⅶ》的团队做了一款《魔戒：第三纪》，也因为难度失衡停留在了8分以下的水准。游戏质量可以在续作中提高，但问题是它们就是卖得不好。《赛普特拉战记》的续作没有找到发行商，公司于2001年倒闭；汤姆·豪尔在游戏完成时被母公司Eidos解雇，游戏结局埋下的伏笔也就没了下文。这时美国佬自己的《星球大战：旧共和国武士》和《上古卷轴》等又缓过气来了，于是大厂们就放下做自己的“最终幻想”这一主意，安心做其他事。美制日式RPG的大旗就要靠广大的同人玩家来完成了。

大厂们就放下做自己的“最终幻想”这一主意，安心做其他事。美制日式RPG的大旗就要靠广大的同人玩家来完成了。

这些粉丝们的工具，大抵是RPG Maker之类的作品，也有不少游戏汉化进入中国，比如《阿月历险记》。大多数同人RPG粗糙不堪，但其中也涌现了不少佼佼者，比如《死亡之息Ⅶ》。《死亡之息Ⅶ》乍看上去就像FC某个《勇者斗恶龙》的Hack版，把勇者形象换成了骷髅鬼魂吸血鬼等等各路妖魔鬼怪。故事发生在一场毁灭人类的世界大战后，不死族统治了世界，一个骷髅骑士偶遇了一名鬼魂历史学家，在考古过程中，他们发现了一个被虫族围攻的地下王国，在幸存的僵尸王子号召下进行反击，穿过重重人类过去文明的遗迹，直抵奥兹龙出没的地牢……

虽然背景相当的无厘头，但游戏对话风格别树一帜，充满了美式幽默的尖酸刻薄。如果你是一个老牌日式RPG玩家，还能发现埋在其中各式各样的梗，从《梦幻之星》初代到当时最新的《质量效应》。幽默的对话加上极具特色的队友，让它一下子走在了一大批业余游戏的前面。

游戏的战斗系统则是标准的回合制，第一眼看过去也十分复古：第一人称战斗，玩家角色并不会出现在画面上，而是“闪一闪”表示双方的攻防。但《死亡之息Ⅶ》使用了回合制游戏里并不常见的连击系统，玩家需要将不同的招数组合起来进行连击，连击数越打伤害也就越高，怎么安排攻击顺序，让游戏战斗策略性比其他纯粹回合制游戏要强很多，高攻击伤害也大大加快了游戏的节奏。

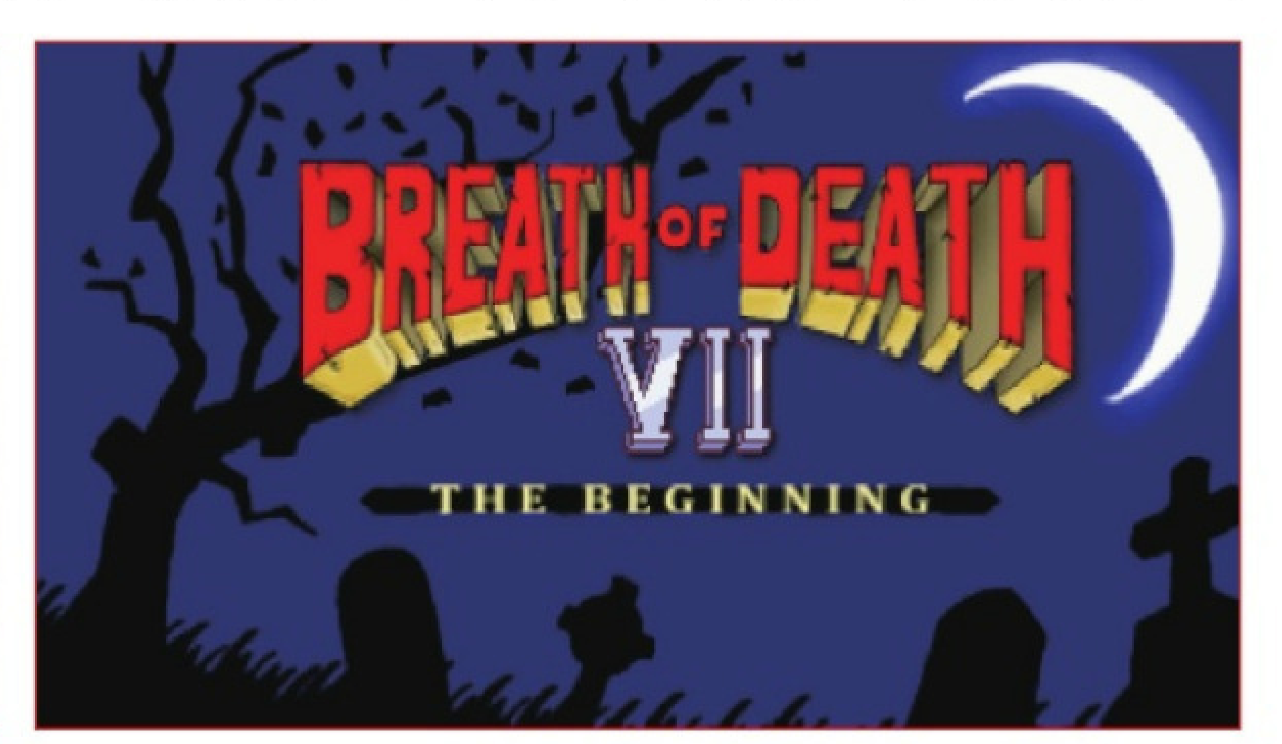
《死亡之息Ⅶ》也有一些小缺点，例如不能把装备拿去卖钱，流程也十分短，仅仅四小时就可以通关。但凭借剧情和战斗的高素质让它在Xbox Live业余选手集散地“独立游戏频道”里脱颖而出。最后《死亡之息Ⅶ》和它的另一个恶搞兄弟《克鲁苏拯救世界》一起打包上了Steam，制作组Zeboyd Games也就此转生成了正式的游戏工作室，开始了一款又一款像素RPG的制作。除了上述两个，他们还接过了另一个小品级日式RPG《彭尼街道冒险》系列（网络漫画Penny Arcade的官方游戏）的制作。

小品化游戏的大作之路

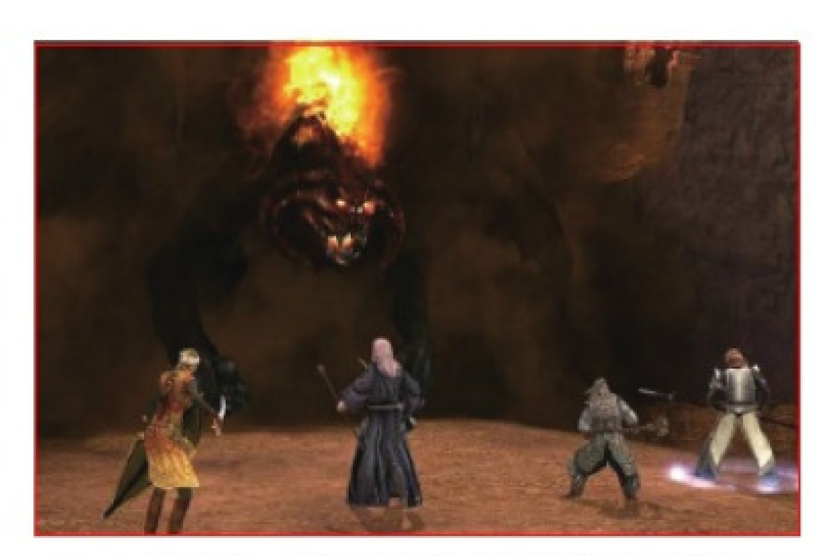
在欧美出品“日式RPG大作”纷纷折戟沉沙，但是各类同人/独立游戏兴旺发达，我们也可以由此得出一条规律：欧美的日式RPG玩家不在少数，但是数量不足以支撑3A级大作；美国人虽



《魔戒：第三纪》，由SE北美人士操刀的最终幻想型RPG



《死亡之息Ⅶ：起源》从名字就向很多老游戏致敬


《魔戒：第三纪》的难度在良好的底子下还是少不了许多硬伤



《死亡之息Ⅶ》走的也是无厘头路线



Zeboyd Games把《彭尼街道冒险》的第3和4作完全做成了像素化

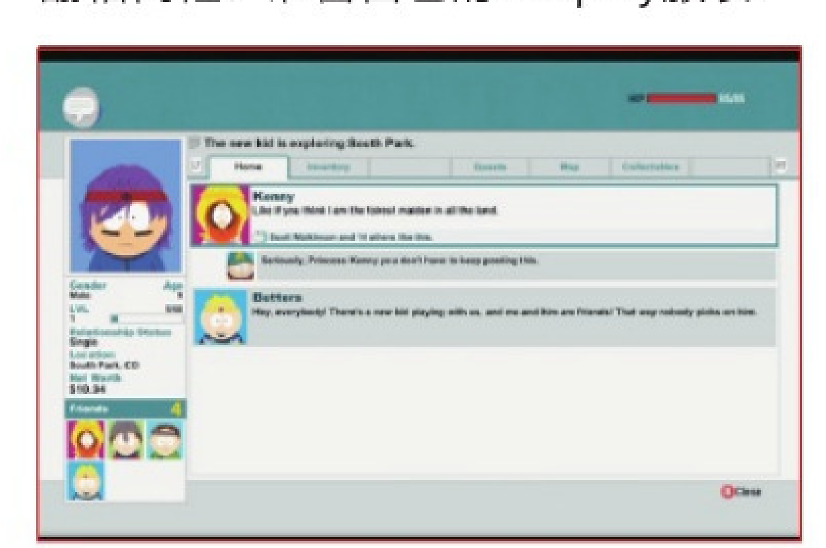
然可以分析出日本RPG的精髓，但是他们做这类游戏毕竟缺少经验，会出各种各样的问题，何况现在主流的日产日系大作都在走下坡路；游戏不在长短，精彩就行，日式RPG十分善于表现故事和角色，所以美国制作者们不必把系统做到高大全，给玩家趣味就可以；一短遮百丑，短了正好遮掩数值缺陷，系统浅薄，反而把刀刃全用到故事和趣味上。简单来说，想玩高大全的游戏，美国人自己的《上古卷轴》和《质量效应》已经够厉害了；美国人做的日本RPG，就是一份休闲的下午茶。

2010年，Double Fine推出了自己的小品RPG《万圣节大作战》，这款游戏简直是几年后《南方公园》的一次预演。Double Fine何许人也？它的创始人Tim Schafer曾在LucasArts连续制作了几款殿堂级AVG，是欧美游戏叙事数一数二的大师。《万圣节大作战》的故事当然发生在万圣节，一个美国小孩打扮成各种怪物讨糖的节日，一对孪生姐弟自然也不例外，但是其中一位因为打扮成糖，被搜集糖果的小妖误当糖果抢走。小妖的领导大摆官僚主义，为了自己的绩效不肯把小孩还出来。于是另一名主角只好纠集自己的一干好友，踏上了魔界讨鬼之路。游戏除了各种戏谑“落樱神斧华盛顿”之类的典故，玩家还可以翻箱倒柜，准备自己的Cosplay服装。在战斗中，不同的服装就等于不同的职业，每种都有自己的特殊能力，比如自由女神可以回血，机器人可以发射火箭。有些服装还能用于解谜，例如宇航员的日光灯管可以照亮黑暗区域，骑士的盾牌可以通过不断掉灰的装修地带。在战斗时游戏也使用了QTE操作，按照提示及时按下按钮可以有效减少伤害。

几个月后，Double Fine还推出了一款DLC，这次姐弟要进入魔界，帮助革命军对抗“反动阶级”的阴谋。作为一款下载发行的小品游戏，《万圣节大作战》就彻底贯彻了小作主义，一直到游戏中盘游戏还十分细致有趣，玩家不断冒险，看着幽默的对话，搜集各种奖品和图纸合成服装，但是到了最后，细心的玩家就会发现游戏的技能和数值已经接近崩盘，玩家的策略选择十分单一，不过此时差不多就只剩下最终Boss，整个游戏已经大功告成。

这次黑曜石给《南方公园》选择了简单的日式RPG框架显然也是出于这个理由，玩家们玩《南方公园》可不是为了体会什么悲情史诗，而是观看一场可以互动的《南方公园》电影大戏。虽然游戏有着各种各样看起来非常奇葩的职业——比如“犹太人”，制定了非常多的系统，如Facebook点赞与吐槽；战斗时有明确的职业分野，还有符文镶嵌等等系统，难度也有明显提升，比起之前说的那些“小作”们看起来要厚重不少，但这些系统的目的和剧情一样，核心仍然是服务于《南方公园》那种肆无忌惮的讽刺。游戏的系统框架来自于《最终幻想》《马里奥RPG》等经典日系RPG，Facebook映射了现实的拉帮结派的社交网络，底层则是支线任务；诸如“放屁”之类的魔法来源于RPG，又讽刺了这些RPG，让人忍俊不禁。再为“肆无忌惮的讽刺”这点上，游戏的系统经过大量换皮，已经和游戏的背景和剧本达到了高度统一，即是构架起游戏的支柱，又为玩家提供了拉低下限的新素材。当然，为了烘托世界观和剧情，制作者只能牺牲系统深度来让玩家集中注意力，必然会带来职业技能单一重玩性差这些问题。

美国人做的日式RPG——这个故事到现在似乎可以说完了，到现在日式RPG的高峰还依旧停留在《超时空之轮》和《最终幻想Ⅶ》，美国人在可以展望的将来也会继续短小快但是美式乐趣十足的小型RPG。这些年Atlus与日式AVG相结合的《女神异闻录》风靡世界，Wii上的几款异质日本RPG——如《异度之刃》和坂口博信的《最后的故事》，也都在欧美获得极佳的好评。如果能有如果能有欧美工作室把握到这些游戏的精髓，兴许能给我们带来超出我们想象的作品。P

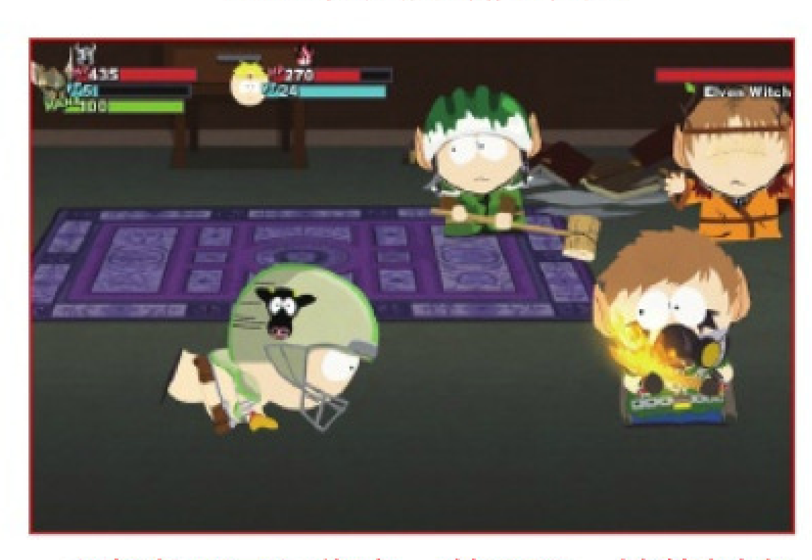


《南方公园》中与众多熟悉角色沟通是通过社交网络实现的



“脱裤子放屁”既是对日式RPG的嘲讽，也是对它们的致敬





《南方公园》作为一款RPG，技能倒也能称得上丰富



《南方公园：真理之杖》充满了各种让人匪夷所思的疯狂段子

《万圣节大作战》的英文名原意就是“变装大冒险”



编者按： 国产单机游戏的衰落，是业内公认的事实，但是衰落的原因是啥，似乎也没人能说清楚。因为这个问题太复杂，涉及的方方面面太多，投资方、开发方及玩家们的看法也相差颇大。国产单机游戏能不能复兴，似乎也是说不清楚的事情，至少目前看来，这只是玩家们的美好愿望。但任何事情，不努力便不会成功，任何道理，不分辨就不能分明，我们相信，对于国产单机游戏的衰落与复兴的讨论，对于整个行业的发展还是有好处的，所以我们愿意发起并组织这样的讨论。

所以，我们很愿意提供一个舞台，让投资方、开发方及玩家们可以畅所欲言，发表自己的观点。当然，发表他们的观点，并不意味着我们赞同他们的观点。

国产单机游戏与时俱进之路

■天津 半神巫妖

产品的落后很好追赶，行业的落后却很可能要持续追赶很长时间。

中国国产单机游戏行业从兴起到繁荣只用了短短数年，而从繁荣到全面落后于世界则用了更短的时间。这个情况非常值得研究琢磨，不找到原因，就无法解决问题。今天笔者就简要回顾一下国产单机游戏的发展之路，希望能借此找到落后的原因并对未来有所启示。

过去：国产单机游戏曾经站在时代鳌头

对于从上世纪九十年代甚至更早就开始玩游戏尤其是国产游戏的老玩家来说，1995年前后是国产单机游戏从无到有、从平淡到繁荣的关键时期。在这个时期，从《仙剑奇侠传》到《铁甲风暴》，从智冠到西山居，从角色扮演再到即时战略，国产单机游戏从里到外从点到面全方位开花，其发展轨迹之健康、大环境之优越、与世界接轨之准确在现在看来仿佛梦境一般美好。

在笔者的回忆里，1990年到2000年前后这个全世界范围内2D单机游戏大爆发的年代里，中国国产单机游戏始终有着自己的一席之地，尤其是在中国本土玩家心中牢牢地占有着一极。在相当大一部分玩家心中，这个时期的国产单机游戏有不少并不比欧美游戏、日韩游戏差且非常具有中


▲当年的《仙剑奇侠传》开启了国产单机游戏的黄金时代


▲《铁甲风暴》创新的加入了单位可更换部件，在当时的RTS领域是一大创新


▲当年的《流星蝴蝶剑》，确实是一款让人眼前一亮的国产动作游戏

国特色。而且，这种好玩也不仅仅是靠文化向心力形成的，而是靠实打实的游戏性和创新力形成的。

从游戏题材上讲，这一时期的国产单机游戏全面开花，《仙剑奇侠传》《轩辕剑》所代表的仙侠题材角色扮演游戏自不必说，而金庸作品、古龙作品改变的武侠角色扮演游戏更是那个时代的王者，智冠和西山居所发布的武侠角色扮演游戏，其中如《金庸群侠传》《剑侠情缘》等游戏更堪称白金品牌，尤其是《金庸群侠传》，在如今看来这款标准的沙盘游戏的自由度之高并不比同期的国外作品逊色。除了这两种题材，这一时期的国产单机游戏想象力之丰富也非后来的同质化的作品可比，《铁甲风暴》《烈火文明》《自由与荣耀》都体现出了各自鲜明的特点和特色。

另外一个令笔者觉得难得之处是，这一时期国产单机游戏的游戏类型也相当丰富，甚至涉及一些相对冷门的游戏类型，比如模拟经营类游戏，我们可以举出很多例子——西山居的《中关村启示录》《中国民航》等；即时战略类游戏——《傲世三国》《铁甲风暴》；动作角色扮演游戏《秦殇》等，除此之外还有回合战棋、动作冒险游戏等等类型。

在同一时期的欧美、日韩游戏市场，这一时期是《命令与征服》《博德之门》《暗黑破坏神》与《秋之回忆》《最终幻想》的天下，虽然在最顶尖的游戏优秀程度对比方面，国产单机游戏还有相当的不足，但表现出的上升势头确是有目共睹的。

当时我们有参展E3的游戏，有在E3获奖的游戏，也有被日本游戏杂志争相报道并哀叹中国游戏后来居上的游戏。

笔者认为，这一时期之所以国产单机游戏没有落后于时代并且一度可以紧跟时代之步伐，与诸多因素是分不开的。首先就是大环境的适宜，这一时期的百花争鸣之势首先就得益于各项政策的宽松与从媒体到政府管理部门对游戏产业的推动力。也许是因为游戏在当时刚刚兴起，各个游戏公司有了相对自由的创作空间。有了这宽松的环境，中国游戏人就可以充分发挥自己的想象。使得游戏成品争奇斗艳、全面开花。

其次就是网游在这一时期还没有全面兴起，这一时期的网游还属于《网络创世纪》的时代，即便是欧美和日韩，主流游戏仍旧是单机。因此从商家利润的角度上，游戏公司要想赚钱，还真就得踏踏实实地做出一款游戏性强、耐玩性高的单机游戏来。事实上，包括暴雪在内的一大票欧美日韩公司，也都在专心致志地开发自己的单机品牌，也因此诞生了诸如《暗黑破坏神》这样经典传世之作。这段网游兴起并全面占领市场之前的空档期，给了国产单机游戏一个不短的发展期和良好的大环境。

另外也必须考虑的是价格因素，虽然盗版软件对单机游戏的冲击确实很大，但在这一时期没有高速互联网的前提下，正版游戏并不低廉的价格还能给游戏厂商足够的利润空间，加之游戏媒体的推荐及忠实粉丝的追捧，国产单机游戏厂商在当时只要能有佳作问世，活下去甚至有所发展是毫无问题的。

实际上，上文提到的这三点只是客观外界因素，在主观上，那个时期中国游戏人的努力、热情以及执着的投入，才是最关键的因素，事实上，中国国产游戏能留下好口碑的作品，大多都是那个时期创作出来的。

由此可见，国产单机游戏在1990年前后到2000年前后有一段不短的繁荣期并不偶然，这与当时三大利好条件形成的良好大环境是分不开的。也就是说，不管如今还有没有人做单机游戏，即便是那些身价几十亿上百亿的大公司愿意做单机，如此良好的大环境也一去不复返了。我们如果言必称复兴国产单机游戏，那么有必要把视线从资金这方面转移开，因为并不是所有的中国游戏厂商都缺乏资金支持，而要想做出一款好的游戏，光有钱也是远远不够的，时过境迁，当初适合发展的大环境如今已不再，而更需要我们反思的是，我们当初的努力和全身心的投入，现在还在不在了，我们必须明白，如今，我们要做出优秀的国产单机游戏，需要付出的要比以前多上很多，这当然不是仅仅指经济方面。



▲《金庸群侠传》说明国人是可以做出很好的沙盘游戏的



▲《傲世三国》参展E3在现在看起来是难以企及的高峰了



▲受《暗黑破坏神》影响，目标软件制作出了《秦殇》，广受好评


▲《凡人修仙传》走了一条不寻常的路：从网络小说到单机游戏再到网游


▲现在的仙侠类RPG只能靠文化向心力和感情戏



▲独立工作室的作品虽然偶有惊艳之作，但很快便销声匿迹

现在：国产单机游戏的落后——仙侠题材RPG之殇

进入2000年后，前文所说的三大利好条件全部坍塌——网游的全面崛起，包括电子竞技在1998年的兴盛都让单机游戏迅速失去了利润点，甚至谈资也丧失了；盗版软件的全面“普及”也成为了压倒单机游戏的最后一棵稻草，正版游戏销售途径的单一让越来越多的玩家选择下载游戏而不是购买正版。

于是，国产单机游戏好像被吸干了水分的花朵，逐渐萎靡，走向了一条畸形、单一的道路——仙侠角色扮演之路。这里所说的畸形，其实很好理解，那就是游戏作为一个产业，如果是健康的，那么就应该兼容并包各个类型都有所发展。而如今的国产单机游戏除了仙侠类角色扮演游戏外，曾经的即时战略、动作游戏都销声匿迹、偃旗息鼓了，这绝对是一种不健康的现象。就好像国产电视剧一样，曾经连恐怖题材都屡见不鲜的国产电视剧如今也仅剩下清宫戏、抗日剧了。笔者不想批评中国文化产业这十多年的发展如何，明眼人应该都能看出端倪来。

出现这样的一个现状原因有四，第一从投资者的角度上，页游、网游甚至最近兴起的手游利润率实在太高，转型几乎成为了正常智商拥有者必然的选择。笔者不愿罗列过多复杂的数据，只能说如果读者是一位手握巨款准备投资游戏的老板，那么投资单机游戏的回报也许只有投资额十分之一甚至有很大可能赔钱，而投资一款网游则是翻十倍的回报，你会怎么选？而更深层次的挖掘一下，在《魔兽世界》为代表的欧美网游圈走了中国玩家太多钱的前提下，国家也希望国产网游能迅速崛起以便让钱不至于全被老外赚走，那么无论是政策上还是贷款上都给予网游最大的便利也就顺理成章了。

第二就是从业者，也就是类似金山西山居这样曾经的单机游戏开发商，长期以来在2D时代积累的人才储备早已用尽，而开发网游、页游显然又不需要太过高精尖的人才。由此一来国产单机游戏的人才出现了断档，加之这一阶段初期社会上对游戏行业的反感和指责，都让3D时代的国产单机游戏出现了人荒，导致国产单机游戏不得不依靠中国传统文化向心力和偏女性化的剧情类RPG打天下了。要知道，此时的欧美游戏早已经开启了“使命召唤”“战地”“刺客信条”的时代，这些大型3D单机游戏无论从技术上还是艺术上都达到了一个新的境界，而中国单机游戏还停留在靠凄美的爱情故事、简单粗糙的画面以及大段对话辅以回合制战斗的角色扮演这一阶段迟迟不愿离开。当然，从业者选择固守这一小块阵地确实是不得已为之，因为确实没有人才可以制作出其余类型的游戏。更可怕的，是做网游的那些大鳄对单机游戏人才的掠夺，最近几年中不少独立工作室都有一些惊艳之作，但随后就销声匿迹了，其主要原因极可能是这些人才都被大公司挖走做网游的缘故。

第三个原因就是玩家原因，此时的玩家已然不是当初上世纪九十年代那些玩家了，在那个时代玩家大多从众并且将游戏看做消遣，因此会有着类似“大家玩什么我玩什么”“新游戏都要玩玩”这样的心态，这些心态与当时的环境是分不开的，比如那个时代即便是算上欧美，游戏每年的总产量也不高等等。而如今的玩家细分很严重：那些玩第一人称射击游戏的玩家很有可能碰都不碰角色扮演；即便是角色扮演游戏的玩家，很多玩《上古卷轴》、《龙世纪》这样奇幻题材的玩家对《质量效应》这种科幻题材就不会太感冒；更有一些从十多年前就玩着席德·梅尔的《文明》长大的老玩家除了《文明》什么其他游戏都不玩，即便是《欧陆风云》这样的同类游戏……面对如此细化和复杂的市场，国产单机游戏根本无从参与进来，整个行业缺少一个领袖级别的厂商对国产单机游戏进行一次洗牌和归类，因此，国产单机游戏才从这些林林总总、纷繁复杂的欧美单机游戏各个类型中找了一个空白区域——仙侠类RPG，以此去争夺那可怜的一点点市场份额。

第四个原因就是游戏市场本身，从单机游戏市场就是游戏市场，到单机加网游等于游戏市场，又到单机、网游加页游等于游戏市场，最后到了如今这个移动游戏井喷的时代，游戏市场本身虽然从一年几千万市场总额到如今几百亿的膨胀，但整个市场也被细分成了许多块。一两年就有一大变化绝不是危言耸听，如何揣摩市场、迎合市场占用了游戏公司更多的时间，而国产单机游戏呢？从一开始对自身的市场定位就出现了偏差——他们根本就不愿意把自己定位成市场中的一极，而是定位成了网游空档期的怀旧向、感情向作品，也就是说就没打算好好发展单机系列，不想投入，也不再有创作的热情，而只是想借着当初的名头每隔几年赚一笔小钱，为网游版增添一下人气。如此面对复杂的市场，不败才怪。

有了上文这四个原因，国产单机游戏才有了现在跳不出仙侠类RPG的圈子、回合制、老引擎等等怪现状，也才有了独立工作室时常能够惊艳一把但随后消失的怪现状。

未来：国产单机游戏的新契机——移动互联网时代、新主机次时代、主机解禁

时光荏苒，移动互联网时代的到来让游戏产业再次进入了一个新的时代。而在此时，中国游戏从业者再次显示出了超强的与时俱进精神，一时间纷纷从页游、端游转向了手游。伴随着移动互联网时代的到来，上海自贸区成立了，主机解禁的传言突然满蔓延开来，与此同时，PS4，XBOX ONE所代表的新主机纷至沓来，国产单机游戏在此三大契机同时出现的情况下能否有所建树就成了玩家们瞩目的焦点了。

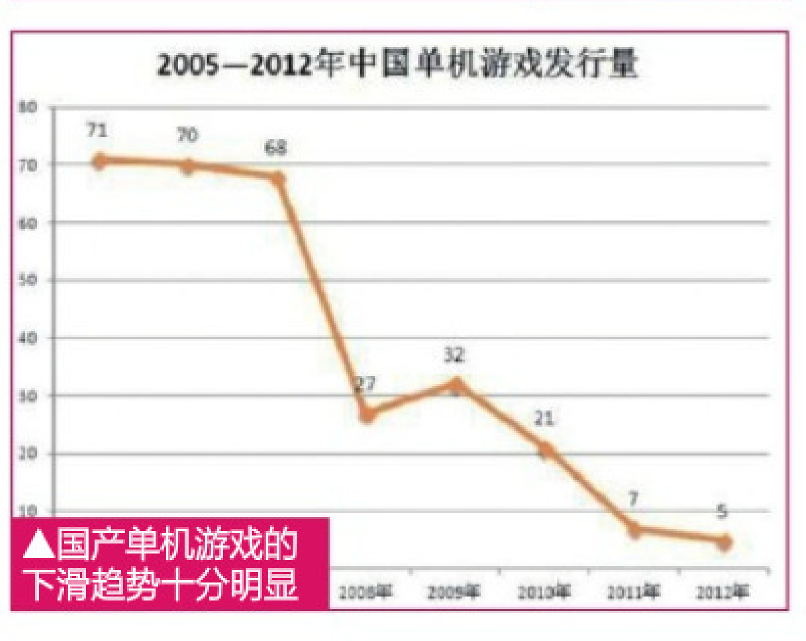
首先我们看看移动互联网对国产单机游戏会有何影响。手游的兴起对传统游戏载体都有所冲击，这是不可避免的，但是国产单机游戏如果能善用移动互联网的传播、支付便利等优势，将传统的单机游戏同手游结合起来，便可以互相促进。比如，依靠卡牌游戏、消除游戏等小游戏增加单机游戏的存在感，增强玩家黏性，既可以增加利润又可以弥补空白档期。也可以制作单机游戏品牌的APP，定时发布新闻并且建立论坛，让单机游戏从电脑中走出去，借助移动互联网增加影响力。

其次就是新主机时代的到来以及主机解禁，让笔者高兴的是，2014年即将发布的最新国产动作游戏《御天降魔传》就很好的抓住了这两点新东西——游戏准备同时发布主机版，基本可以确定与PC一起面世。敢于走向新平台、挖掘新用户，这应该是国产单机游戏真正的与时俱进之所在，虽然还不能说一定能走向成功，但毕竟是希望之所在。

国产单机游戏的改变也确实在悄然进行着，无论是《雨血》还是《御天降魔传》，国产单机游戏中动作类游戏越来越多是一大令人惊喜的现象，这至少表明，国产游戏制作人不再拘泥于仙侠类RPG的小圈子，而《雨血》改编成手游则印证了前文我提到移动互联网对国产单机游戏的正面影响，《雨血》手游版的高质量成功推广了品牌，只能让《雨血》的单机续作有更高的销量。

俗语有云：变则通，国产单机在沉寂了十年之后，新的形势对它来说既是机遇又是挑战，笔者在最后希望中国国产单机游戏真能走上一条与时俱进之路，重新步入正轨，以慰玩家。

▲许多国产手游质量颇高，中国人完全有做一款好游戏的才华



▲国产单机游戏的下滑趋势十分明显



▲手游化是移动互联网大潮给予国产单机游戏的一次契机



▲《御天降魔传》将会登陆主机，昭示了国产单机游戏开始尝试与时俱进

三月PC单机游戏一览

YOUR

TITAN

IS

READY

3月迎来了PC游戏今年以来第一次爆发，有多款值得期待的大作在3月发布，首当其冲的就是从2月跳票而来的两部作品，《剑勇传奇：忍者龙剑传Z》与《战争之人：突击小队2》，前者为卡通渲染的风格之作，后者则是面向军迷的写实风格游戏，并且提供最多4vs4的联机对战功能，玩腻了扮演单兵游戏的玩家值得尝试。

如果你觉得“突击小队2”这样的游戏太过写实不够刺激，那么3月重头戏《泰坦降临》就是不容错过的网游大作。本作由曾参与开发《使命召唤》系列游戏的元老团队潜心制作，一经公布便受到众多玩家的期待。游戏安装容量虽大，但其内容绝对对得起玩家的硬盘空间。虽然目前国内并没有正式代理，但等不及的玩家可直接登录外服体验——如果没有语言障碍的话。

说到语言障碍，3月另一款游戏《南方公园：真理之杖》可谓代表。这部卡通风格的游戏因其大量的恶搞与冷笑话而受到系列粉丝的热捧。然而对新玩家而言，不理解英语文化游戏时的乐趣会大打折扣，想要传递这种蕴藏在语言中的异国文化，汉化组也帮不了太多的忙。

除上述介绍的游戏之外，3月还有策略游戏《奇迹时代3》与《罗马霸权：恺撒崛起》登场，喜欢在大地图上指点江山的玩家不可错过。另外，国产AVG游戏《虹色旋律》则是3月众多欧美游戏之外的一抹点缀，大快朵颐享受过欧美大作后，也不妨换换口味。



游戏名称	原名	类型	发行时间
查克的挑战3D	Chuck's Challenge 3D	益智休闲	2014年3月1日
南方公园：真理之杖	South Park: The Stick of Truth	角色扮演	2014年3月4日
邮递大师	Post Master	模拟经营	2014年3月8日
泰坦降临	Titanfall	第一人称射击	2014年3月11日
罗马霸权：恺撒崛起	Hegemony Rome: The Rise of Caesar	策略	2014年3月13日
1954：恶魔岛	1954 Alcatraz	冒险解谜	2014年3月14日
战争之人：突击小队2	Men of War: Squad Assault 2	动作策略	2014年3月20日
剑勇传奇：忍者龙剑传Z	Yaiba: Ninja Gaiden Z	动作冒险	2014年3月27日
越野摩托	MXGP	竞速	2014年3月28日
奇迹时代3	Age of Wonders Ⅲ	策略	2014年3月31日
虹色旋律	The Melody of Iris	恋爱养成	2014年3月31日

剑勇传奇：忍者龙剑传Z

■英文名称：Yaiba: Ninja Gaiden Z ■游戏类型：动作冒险 ■游戏制作：comcept Inc./Spark Unlimited ■游戏发行：TECMO KOEI ■上市时间：2014年03月27日

PC玩家看到“忍者龙剑传”的名字也许有些陌生，但那些无节操网站成天转载的“生与死”乳摇CG相信许多玩家都不会陌生。“忍者龙剑传”便是同一背景世界观之下的另一个系列游戏，在主机平台上推出过多款作品，以暴力美学著称，而本作“剑勇传奇”则是这个世界观下的一款外传性质作品。现在PC玩家终于能在电脑上接触到这个游戏系列了。

本作由Epic Game、Team Ninja和稻船敬二联合制作，采用虚幻引擎3，故事主角是一位名叫“刃”的忍者。他原先被隼龙（“忍龙”正传中的主角）所杀，现在他被人复活改造，开始自己的复仇之行。通过这样的背景设定玩家可以感觉到，本作是一款涉及僵尸、肢体改造与复仇主题的游戏。作品通过卡通渲染的方式来表现“忍龙”系列的暴力美学，各种肢体翻飞、多样武器选择、满屏鲜血飞溅，保证让玩家肾上腺激素暴增。游戏为玩家准备了丰富的任务，大量的过场动画能够带来更强的代入感。

当然需要说明的是，期待大批美女登场的玩家还是乖乖去买主机，本作只有血没有“肉”。



奇迹时代3

■英文名称：Age of Wonders III ■游戏类型：策略 ■游戏制作：Trumph Studos ■游戏发行：Trumph Studos ■上市时间：2014年03月31日

本作曾经与《魔法门英雄无敌》《圣战群英传》并称为三大奇幻回合制策略游戏，当年的影响力可见一斑。然而由于本作多年没有新作推出，这个品牌渐渐被玩家遗忘，今年本作终于推出第3代作品，让老玩家眼前一亮，也让新玩家有机会接触到这个历史悠久的系列。

3代依然由荷兰开发商Triumph Studios制作，是一款典型的4X游戏（探索、扩张、开发、消灭）。游戏画面——无论是战略地图还是战术地图——都得以全面进入3D时代，更自由的视角与更精细的兵种建模把游戏的世界观更好地展现出来。战略地图界面与《元素之力》有些相近，战术地图的六角格则让人联想到《国王的恩赐》系列。

游戏现阶段公布了多个种族，玩家可以从精灵、矮人、龙人、人类、兽人、地精这几个种族选择首发种族，并选择相应的领袖职业（从领主到盗贼应有尽有）。除了两大阵营的剧情任务之外，游戏还提供了多种自由探险模式，加入耐玩的随机地图，并且支持多人联机对战。可以说游戏无论细节上还是功能上都与时俱进，丝毫没有迂腐的土气。

几年前，三大策略游戏的另一位成员《圣战群英传》推出3代却并没有成功，也许荷兰开发组吸取了教训，并没有为本作的第三代游戏添加太多新奇的设计，做好原本的特色虽然会有人说没有新意，但这本就是一款吸引老玩家多过吸引新玩家的作品，不能苛求太多。



成为蝙蝠侠

■名称：Batman: Arkham Knight ■制作：Rocksteady Studios ■发行：Warner Bros. ■类型：动作游戏 ■发售日期：2014年10月 ■文：digmouse

《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》前瞻

如果我不幸身故，我，托马斯·韦恩，将把所有的遗产留给我的儿子，布鲁斯·韦恩。

小丑已死。

但哥谭从未从黑暗中真正解脱。双面人、哈利·奎恩、企鹅、稻草人以及更多的危险犯罪分子仍然逍遥法外。他们要联手除掉蝙蝠侠，让哥谭成为犯罪王国，而在这些老对手之外，披风斗士还将面临自己有史以来最强大的对手。

披风斗士的冒险终章？

将哥谭的人民当作你的家人来看待，保护他们不受强大邪恶力量的侵害。

——托马斯·韦恩

WB Games Montreal的《阿卡姆起源》用最好的语言来评价，也只是一款不过不失的作品，另一个角度说，几乎所有人都知道，Rocksteady在《阿卡姆城》发布之后就在策划的正统续作才是真正值得期待的“蝙蝠侠”游戏。3月的Game Informer杂志封面正式宣布了这款新作的存在，当然定名并非2011年VGX上马克·哈米尔开玩笑的《阿卡姆世界》，而是霸气得多的《阿卡姆骑士》（Arkham Knight）。

此时的蝙蝠侠刚刚“除掉”了最大的对手小丑，正处于生涯的巅峰，但他的超级反派对手们并未因为“犯罪王子”的殒落而有所收敛。这群原本在阿卡姆城中割据一方，时不时还火并一番的犯罪巨头们将联起手来，试图一劳永逸地除掉蝙蝠侠。你将看到企鹅为双面人的军队提供武器，小丑女哈利·奎恩和卷土重来的稻草人则将继续与蝙蝠侠斗智，哦对了，我有没有提到谜语人？

但这些都是蝙蝠侠的手下败将，他们仍然不能对他造成太大的威胁，但或许有人可以……在本作中，Rocksteady将与DC Comics合作，创造一位全新的超级反派挑战蝙蝠侠，这位新角色将由DC功勋作家Geoff Johns和传奇漫画美术师Jim Lee共同创作，游戏标题《阿卡姆骑士》同时也正是这位超级反派的名字。在Game Informer试玩体验的最后，这位反派有过短暂的亮相，三两下便将蝙蝠侠放倒。令人惊讶的是，他的造型和披风斗士极为相似，标志性的头盔和披风一应俱全，只是胸前的标志从蝙蝠变成了阿卡姆城的A字徽标。很明显，这是一个从未在蝙蝠侠系列漫画中登场的角色，不过也有玩家猜测，这个角色或许有一些来自红头罩（Red Hood，二代罗宾杰森·托德的里人格）的灵感，至于他的真实身份，以Rocksteady对剧情的保密功力，我们只有到游戏正式发售才能知晓。

在前两作中占据重要地位的两位友方角色：警察局长詹姆斯·戈登和代号“神谕”（Oracle）的芭芭拉·戈登也将回归，并将在蝙蝠侠的冒险中扮演更重要的角色。芭芭拉不会再像前两作一样只通过无线电与蝙蝠侠联系，布鲁斯将可以亲自拜访芭芭拉的藏身处。在外冒险时，新蝙蝠侠战装上的通讯装置更是可以让他通过全息影像与芭芭拉对话。在《起源》更换了一批年轻配音演员之后，《阿卡姆城》的原版配音人马在本作中也将尽数回归，



老爷的新战甲名为蝙蝠战装Mk.8，不过在初期他仍然将穿着《阿卡姆城》的那身装备



这将是有史以来最庞大、最精细的哥谭市



首次以真面目示人的芭芭拉将在本作中承担起更重要的角色

Rockstead y说，蝙蝠战车将是你在游戏中见过的最酷炫、最强大的车辆，没有之一

哈利·奎恩将在预购DLC中成为挑战模式的可用角色

Kevin Conroy的蝙蝠侠、Troy Baker的双面人、Nolan North的企鹅和Tara Strong的哈利·奎恩都将回到玩家面前。

“阿卡姆”系列最出色的一环是其流畅的战斗系统和极具深度的潜行设定，这两部分在《阿卡姆骑士》中也将得到更多的强化。Rocksteady的一个传统是宣传CG中的所有动作和特性在正式游戏中都会体现出来，本作也不会例外。如同预告CG《父与子》中一样，蝙蝠侠在战斗中将可以利用周边环境和敌人的位置打出更复杂的连击，反击中向敌人的来袭方向推摇杆可以直接将敌人用投技砸向身边的建筑或车辆，甚至是另一个敌人身上，在潜行桥段中蝙蝠侠从《孤岛惊魂3：血龙》的主角Rex Colt身上学到了连续暗杀的技巧，他将可以在不被发觉的前提下连续隐秘击倒最多4名敌人，这个系统名为“恐慌击倒”（Fear Takedown）。战斗和旅行过程中对装备的使用也更加自由，玩家可以在钩索滑行和飞行中随意使用任何装备，例如用钩索或缆线发射器在飞行过程中随意改变方向。

打造史上最帅座驾

请不要将你的豪车和华服浪费在追求危险的生活方式上。

——托马斯·韦恩

可惜布鲁斯并没有听从父亲的遗愿，我们已经在蝙蝠侠漫画、动画和众多影视作品中见识过布鲁斯亲自设计的酷炫蝙蝠战车。不过它在“阿卡姆”系列游戏中仅仅在《阿卡姆疯人院》里有过龙套出场，在《阿卡姆起源》中蝙蝠战机也只是用作快速传送的代步工具。而在《阿卡姆骑士》中，玩家将首次可以驾驶这辆无坚不摧的豪华装甲巨兽。相比诺兰三部曲中更接近装甲车的造型，《阿卡姆骑士》中的蝙蝠战车更像是一辆传统跑车，因而拥有更强大的速度和机动性，当然也配备了强大的防护装备和武器，导弹和电击枪（是的，蝙蝠侠从不杀人）可以将一切敢于挡道的杂碎放倒，和CG中一样，蝙蝠侠也可以高速跃出驾驶舱，追击敌人或是用更传统的方式飞檐走壁。

本作的舞台将来到蝙蝠侠故事的中心哥谭市，相比从监狱改造而来的贫民窟阿卡姆城，哥谭市区的面积将达到前者的5倍以上，因此可以用一个按钮召之即来挥之即去的蝙蝠车将成为蝙蝠侠重要的代步工具。而本作的谜语人谜题部分更将直接和蝙蝠战车联系起来，目前已知的谜题中便有驾驶蝙蝠车在谜语人设置的障碍赛道中竞速的内容。

《阿卡姆骑士》将是Rocksteady的最后一部《蝙蝠侠》作品，尽管本作仍然使用改进版虚幻3引擎，但Rocksteady将对它进行大规模的改造，前两作中频繁的开门读取将不复存在，整个游戏都将是无缝链接的，全新引入的面部表情技术和Apex布料模拟技术让所有角色的拟真度都进一步提高，游戏中的所有过场动画都将会是即时渲染，不会再像前两作一样使用大量的预录制视频动画。当然这一系列进步都意味着旧主机平台无法再胜任繁重的图形渲染工作，光是一台蝙蝠车就占据了超过160MB的内存，这就已经快要塞满Xbox360了，因此本作将只面向PS4、XBOX ONE和PC平台，彻底次世代化也让Rocksteady无需考虑各种限制，可以放手实现自己最狂野的想法。同时，本作也不会提供任何形式的多人模式，《起源》外包开发多人模式的不堪将不会重演，Rocksteady将着眼为玩家带来最纯粹的单人模式体验。本作预计于2014年内发售，6月的E3和随后的各大展会上，我们将会了解到更多关于黑暗骑士本世代历险最终章的情报。P

血之轮回

——“恶魔城”系列专题

■策划 本刊编辑部
执笔 辽宁 Nemo



起点：地平线上，升起一座“恶魔城”

开天辟地/恶魔城初登场

吸血鬼在欧洲的传说已有数百年历史，这一形象源于医学落后时代的各种误解，例如怕光、怕水、怕大蒜、咬人等状况都是狂犬病的症状。在早期传说中，吸血鬼仅仅是一种可怕丑陋的生物，与智慧、气质等词汇毫不沾边。现代吸血鬼形象起源于爱尔兰作家布拉姆·斯托克于1897年出版的小说《德库拉》，书中的大反派德库拉以历史上出生于特拉西瓦尼亚（今罗马尼亚境内）的统治者弗拉德三世为原型，虽然依旧邪恶，但充满了贵族气质，重新定义了吸血鬼的形象。历史上的弗拉德三世曾屡次以少胜多，击败奥斯曼帝国入侵者，因为这份功绩，他被很多罗马尼亚人视为民族英雄。但弗拉德三世的性格暴戾，经常对俘虏和罪犯实施穿刺之刑，痛恨他的敌人送给他一个“穿刺公”的外号，而另一个外号德库拉则与他的父亲有关，弗拉德二世的外号是德库，含有“恶魔”或“魔龙”的含义，德库拉则代表“恶魔之子”或“魔龙之子”。弗拉德三世被敌人扣上了吸血鬼的帽子，但纵观整个欧洲史，他算不上什么实力雄厚的统治者，只是一名夹在几大势力中艰难求生的普通伯爵。弗拉德三世能够成为吸血鬼乃至恶魔军团的代言人，与布拉姆·斯托克的小说《德库拉》脱不了干系。《德库拉》曾被多次改编为电影，最著名的扮演者莫过于克里斯多夫·李，从1958年到1973年，











图1：历史上弗拉德三世的画像，《月下夜想曲》中使用道具“亲父之威光”，出现的也是他的画像
图2：克里斯多夫·李饰演的德库拉，《恶魔城》系列中伯爵的形象明显借鉴了他在电影中的剧照
图3：1992版《德库拉》电影被国内翻译为《惊情四百年》，对《恶魔城》系列的后期作品影响较深
图4：初代《恶魔城》的封面，以今天的眼光来看也相当不错，一张图片就能讲述一个故事，这就是KONAMI的功力
图5：日版标题画面，“恶魔城”三个大字清晰可见，胶片背景则是向电影致敬，Easy难度为日本卡带版新增









图6：FC版第一关这个位置的墙壁打碎后可以找到补血的肉，X68000和PS复刻版则变为无限跳骚男，颇为恶搞

图7：烛台会掉下副武器，干掉敌人也会掉，不小心把副武器替换掉是常有的事，这一问题直到《血之轮回》才解决

图8：每次过关后会出现一张大地图提示你的进度，这一点与之前的《魔界村》如出一辙，展示了漫漫征途

图9：初代开端这个丧尸横行的走廊成为了经典场景，在之后的无数续作中被反复模仿，成了迎接玩家的桥段

他在银幕上扮演了7次德库拉，但因为年代久远，这些片子在国内的影响力并不高。加里·奥德曼主演的《惊情四百年》则是国内观众较为熟悉的版本，这一版削弱了恐怖气氛，加强了爱情元素。

1986年，KONAMI在日本为FC推出了《恶魔城》系列的开山之作，日版的全称为《恶魔城德库拉》，在欧美，“德库拉”是注册商标，需要向布拉姆·斯托克的后人申请授权才能使用，一年后的美版将标题改为了《Castlevania》——由“城堡”和“特拉西瓦尼亚”两个单词拼接而成。虽然没有获得授权，但《恶魔城》系列明显受到了《德库拉》改编电影的影响，FC三作的标题画面都出现了电影胶片，初代的制作人员名单则是各类恐怖电影演员名单的变体，没有一个真名。因为KONAMI担心自己的员工遭到挖角，不允许制作组在游戏中写上自己的全名，这在当时的日本游戏界属于普遍现象。初代《恶魔城》便以敌人阵容丰富而著称，制作组从各类神话传说和相关电影中寻找灵感，游戏中的敌人并没有局限在东欧，美杜莎、木乃伊、弗兰肯斯坦、死神等形象都作为Boss登场，德库拉本人则以城主的姿态在恶魔城的最上阶等待着玩家的光临。《恶魔城》的游戏设计可以明显看到一年前CAPCOM名作《魔界村》的影子，例如过关后显示的大地图、多种武器的选择、僵硬的跳跃和令人头疼的受创动作。但《恶魔城》的很多设定比《魔界村》更合理，西蒙·贝尔蒙特以鞭子为主武器，十字架、圣水等投掷物为副武器，同时携带两种武器的配置比《魔界村》的亚瑟更强大。武器间的平衡性也比《魔界村》更好，红心限制了副武器的使用次数，不同副武器消耗的红心数量也不同。《魔界村》规定部分Boss必须用攻击力最弱的武器十字架击破，否则无法通关，《恶魔城》则没有这种荒谬的设计，选择哪种副武器对付Boss全看玩家的理解，正确的配置可以大大降低难度。

初代《恶魔城》并没有多少RPG元素，关卡几乎是一条直线杀到尾，但本作的隐藏要素也不少，打破特定的砖墙可以获得回复HP的肉，在特定的平台上做出规定动作会出现隐藏物品。通关后，玩家可以进入二周目，敌人的配置会发生变化，攻击力也更高，增加挑战性。FC时代的《恶魔城》难度主要源于僵硬的跳跃和受创动作。与《魔界村》相同，主角的跳跃轨迹是一条固定的抛物线，中途无法变更，非常死板，遭到攻击后，主角会自动向后跳跃，很容易落入悬崖，比起耗干HP，摔落是游戏中更常见的死法。日版初版《恶魔城》是FC磁碟机游戏，使用软磁盘作为载体，因为磁碟机没有在欧美发售，本作的海外版载体变为了卡带。1993年，KONAMI在日本发售了《恶魔城》的日本卡带版，新增了简单难度，在这一难度下，主角的防御力更高，受到攻击时也不会自动向后跳，通关难度大减。

《恶魔城》与《魔界村》最大的区别在于气氛，《魔界村》是一款即恐怖又滑稽的游戏，而《恶魔城》的搞笑元素并不多，风格更为严肃。优秀的音乐对烘托气氛起到了绝佳作用，初代《恶魔城》的旋律由山下娟代和寺岛里惠共同编写，前沢秀宪负责将旋律录入FC。这是山下娟代从大学毕业后编写的第一部游戏配乐，但其优秀的旋律毫无生涩之感。寺岛里惠此后又负责了2代的配乐，山下娟代对于续作也很

感兴趣，但上司执意将她调往其他项目，引起了她的不满。为了追求更自由的工作环境，山下最终于上世纪80年代末离开了KONAMI。在《恶魔城》系列发展的早期，游戏的配乐阵容并没有什么连贯性可言，更换乐师是常有的是，好在不论怎么换，每一部的音乐都保持了较高的水准，很多名曲也在后续作品中延续了下来，以混音的形式登场。历代《恶魔城》第一关的配乐都是游戏的标志性曲目，这一传统在FC时代就已经被发挥得淋漓尽致，如1代的《Vampire Killer》，2代的《Bloody Tears》和3代的《Beginning》，这三首音乐在后来都成为了系列的常见保留曲目。除了FC的2代之外，KONAMI还在其他平台推出了初代的大量复刻版，西蒙·贝尔蒙特也因此成为了系列中担任主角次数最多的人物。

正统续作《恶魔城Ⅱ：咒之封印》在1代发售一年后登场，美版的副标题则变为了《西蒙的冒险》。西蒙在前作中击败了德库拉，但也付出了沉重代价，他身体的伤痕带有邪恶的诅咒，逐渐吞噬着生命，为了破除诅咒，西蒙需要收集德库拉遗骸的5个部位，将它们带到德库拉的城堡焚烧，再次施加封印，才能破除身上的诅咒。之前任天堂推出了《塞尔达传说》与《银河战士》，获得好评，KONAMI也开始尝试将ACT与RPG融合，《咒之封印》就是一次实验，但成果并不理想。2代一开场便将玩家扔进了一座带有村民的城镇，与前作形成明显的区别。1代的所有关卡都在城堡内，而2代的城堡只是游戏的一部分，村庄、森林、河流等城堡外的场景占了游戏很大的比重。武器系统和1代的区别也很大，鞭子的升级和各类副武器需要在城镇商店购买。圣水变为普通的圣水和圣炎两种，前者的威力较小，没有火柱，但使用时不消耗红心。匕首被细分为普通匕首、银匕首和金匕首三种，级别越高射程越远、攻击力越高，消耗的红心也越多。红心在游戏中的地位很重要，除了作为副武器的弹药外，获得红心还能增加经验值，当经验值增加到一定程度就可以升级，升级时自动回复HP，有时还会提升HP上限。此外，红心也是游戏中的货币，本作各类道具售价不菲，逼迫玩家在城镇外反复刷敌人攒钱，但在主角死亡或用密码续关后，心的数量会直接清零，如果在刷怪时不小心掉进悬崖，这一趟就算白忙活了。

《咒之封印》充满了匪夷所思的设定，令人诟病，这是一款不看攻略几乎没法通关的游戏。商店往往是一间空房子，主角需要把墙壁打烂才能看到躲在里面的商人，路上的过客也不是善茬，很多行人都会给主角提供错误的信息。关卡中的文献所记载的情报都是正确的，但这些重要情报只能阅读一次，如果玩家心急手快不慎把情报按掉，这条信息就算永远消失了。关卡充满了赶工痕迹，Boss的实力大减，很多关卡干脆就没有Boss，德库拉城是最后一个场景，却变成了一座空城，没有任何杂兵，玩家只要一路优哉游哉走到城堡最深处，抽死几乎没有还手之力的最终Boss即可通关。2代的战斗非常简单，难点在于各类悬崖和陷阱，游戏中存在大量隐藏的陷阱，看上去安全的砖块也会导致玩家坠落。场景的层数较多，心急的玩家如果选择直接跳下去，很可能掉进一楼的水坑里淹死，制作组通过这种方式逼迫玩家老老实实爬楼梯，拖延时间，让人哭笑不得。时间的流逝并非可有可无的元素，本作引入了昼夜交替设计，夜间的城镇会关门谢客，晚上的敌人能力更强，打败它们获得的红心也更多，游戏的结局也和时间有关，想要获得最佳结局就要尽快通关。但昼夜交替的过程相当恼人，玩家需要等上5秒，中途无法跳过，每隔几分钟就要受一次煎熬。除去无数不合理的设计，音乐成了本作所剩无几的优点，曲目依然保持着系列一贯的高水准，值得反复回味。

《咒之封印》的口碑远不如1代，效仿RPG的方向本无错，错的是各种匪夷所思的细节。KONAMI在这一时期的FC



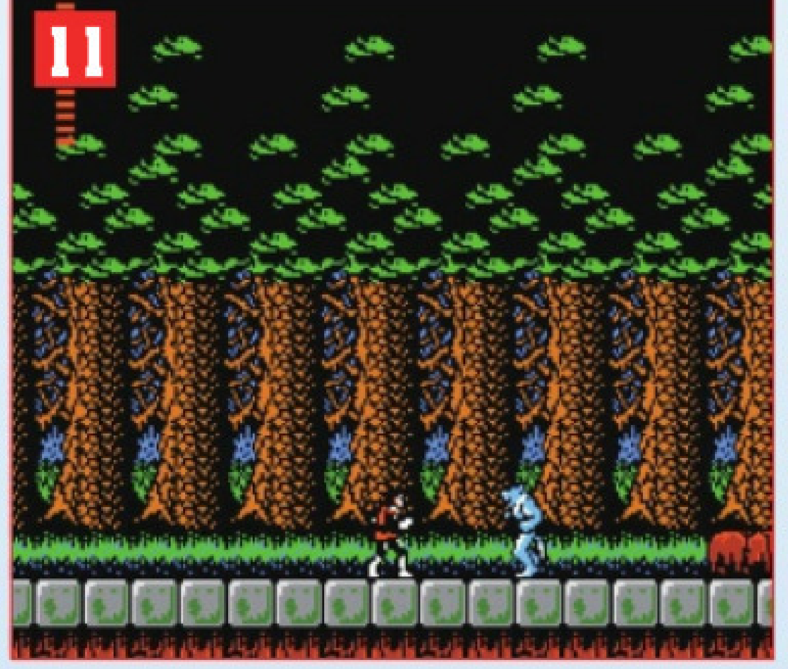








图10：刷红心的时候小心各种即死地形，如果掉进水坑或悬崖而死，心的数量会直接清零，这一趟就算白费了

图11：白天的狼人只要抽两鞭子，到了夜晚则需要抽四鞭子，但相应的，夜晚击败敌人得到的心也更多

图12：夜晚的城镇会闭门谢客，路上到处都是僵尸，主角没法买东西，只能等到白天再说，相当煎熬

图13：就图像而言，《月风魔传》的恐怖气氛比《恶魔城》更胜一筹，但主角的能力较强，给玩家的压力不大

图14：著名的持鞭骷髅兵“死门”，虽然《月风魔传》没有续作，但“死门”成为了《恶魔城》系列的常客



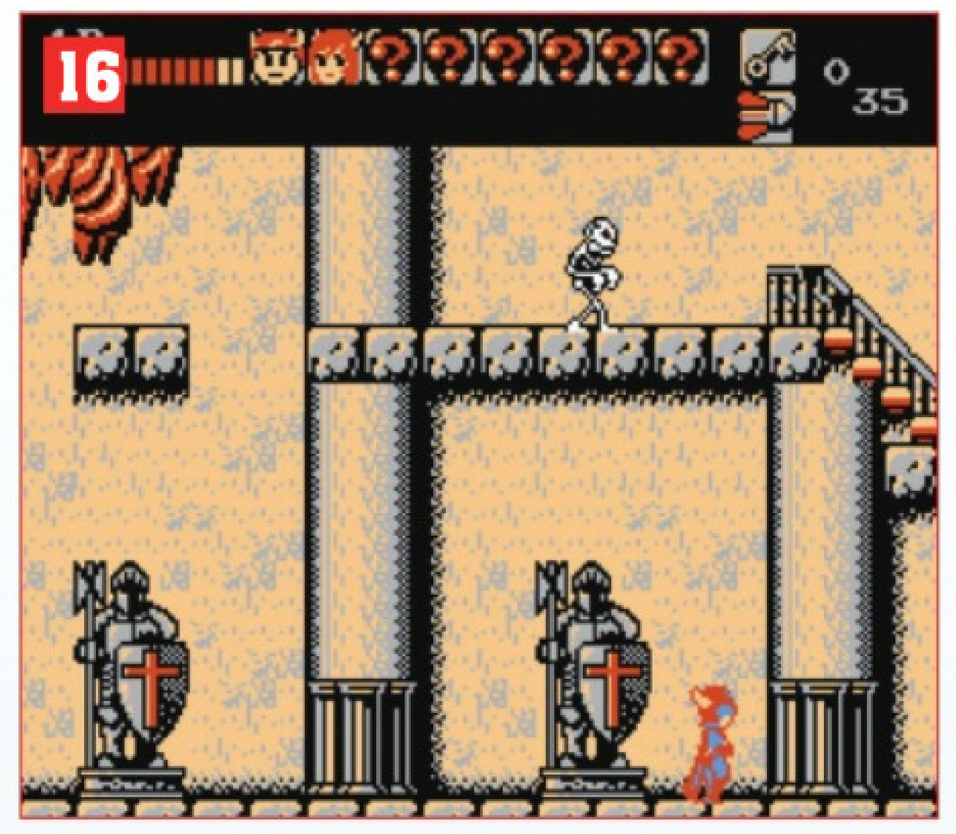


图15：从左至右，从上至下的关卡分别为《七宝奇谋》《大盗五右卫门》《月风魔传》《恶魔城》《金刚》《莫艾君》
图16：《KONAMI世界》与《咒之封印》使用同一套引擎和音效素材，但去掉了所有不合理设定，难度也相当适中

平台上推出了多款ARPG，大部分都比《咒之封印》更加合理。《月风魔传》在《咒之封印》推出一个月前发售，不同于《恶魔城》的欧式恐怖，《月风魔传》是一款日式纯和风游戏，充满了东方化的妖魔鬼怪。当时NAMCO的《源平讨魔传》大红大紫，KONAMI便制作了《月风魔传》，但本作也并非素质低廉的跟风游戏，具备不少优点。游戏的操作感与同期的《恶魔城》截然不同，主角可以一边挥刀一边移动，跳跃的手感较为漂浮但相当灵活，主角受创时的后跳动作并不严重，HP比西蒙更厚，斩杀敌人还有几率直接获得回复HP的魂魄，Game Over只扣除一半的金钱，难度远比《咒之封印》更加合理。两款游戏并非同一制作组，但《月风魔传》收录了不少向《恶魔城》致敬的内容，如手持长鞭的骷髅兵“死门”，其名称在日语中与西蒙同音，这一怪物在此后的《恶魔城》系列作品中多次登场。《恶魔城》的下载版游戏《绝望的和声》甚至提供了《月风魔传》的DLC关卡，其中“死门”被官方恶搞为“西蒙在阴间的模样”。《月风魔传》也存在一些问题，如枯燥的3D主视点迷宫，但游戏的总体评价远高于《咒之封印》，成为了KONAMI在ARPG领域的一个成功案例。

1988年的《KONAMI世界》堪称公司在FC时代的集大成之作，也是在《月下夜想曲》发售之前，KONAMI最出色的ARPG游戏。作为一款穿越类角色游戏，本作收录了诸多知名系列的人物和关卡，《恶魔城》和《月风魔传》被囊括其中。游戏分为七大关，场景非常庞大，可选角色为8名，玩家可以即时切换人物，但一开始只有2位，需要杀入关卡取得钥匙营救同伴才能获得新角色。游戏中的恶魔城麻雀虽小五脏俱全，虽然只有一关，但该有的特色场景都有，登场的人物名为西蒙·贝尔蒙特三世，官方设定为西蒙的孙子，但这一作属于穿越游戏，其剧情并不被《恶魔城》系列所承认。攻关顺序方面，玩家有一定的自由，但特定谜题需要找特定人物解决，如《七宝奇谋》关的水母必须用攻击距离较远的武器才能解决，初期只有西蒙的鞭子符合要求，玩家就需要先去恶魔城把他救出来。切换角色时，配乐也会随之切换，西蒙的曲目自然是经典的《Vampire Killer》，副武器则只有十字架一种，8名角色拥有8种不同的专用副武器。游戏的难度非常合理，跳跃手感灵活但扎实，副武器的弹药图标从红心变为子弹，红心在本作中是补血道具，杀敌便有几率获得，游戏中还有不少放着道具的宝箱，用于补充HP，子弹除了为副武器充当弹药，还可以在商店和赌场中消费，双打也是一个令人津津乐道的设定。最重要的是，《KONAMI世界》的引导性非常好，即使不看攻略自行摸索或全程不进商店也可以顺利通关，本作的很多设定都启发了《恶魔城》系列。

延续传说/来自恶魔城的杰作

《咒之封印》的评价并不理想，制作组决定在下一部作品中放弃ARPG模式，续作《恶魔城传说》于1989年发售，剧情设定在15世纪，即历史上德库拉活跃的年代。主角拉尔夫是西蒙在两百年前的先祖。贝尔蒙特家族拥有超凡的力量，一直在狩猎吸血鬼，这种力量也引起了人们的猜疑、恐惧和排斥。德库拉伯爵率领魔物大军向整个欧洲开战，东正教教会的部队迅速溃败，在关键时刻，拉尔夫挺身而出，在几位同伴的协助下打败了伯爵，贝尔蒙特家族从此成为名扬天下的英雄世家。玩家可以在海盗格兰特·达斯蒂、法师希法·贝尔南德斯和吸血鬼阿鲁卡多这三名中挑选一位作为同伴，本作对系列的影响相当深远，虽然格兰特的后代没什么戏份，但贝尔南德斯家族的后人在续作中不断出现，阿鲁卡多也是屡次亮相的常客。角色的攻防有别，特殊能力的差异也很大。格兰特可以爬墙，发射飞刀作为武器。希法掌握多种魔法——火魔法直线发射，威力和距离中规中矩；雷魔法射程远，带有一定跟踪效果；冰魔法可以将杂兵变为冰块，一击必杀，还可以冻住河流，可惜对Boss无效。阿鲁卡多可以发射火球攻击远程的敌人，还能化身为蝙蝠飞翔。游戏含有大量分支，通关一次无法玩遍全部内容，主角只能同时和一名同伴组队，选择不同的分支碰到的同伴也不同。虽然玩家操

纵的角色更丰富，但《恶魔城传说》依然是FC三作中最难的一代，上下楼梯时移动不便的窘境被演绎得淋漓尽致，游戏还加入了强制卷轴关卡，动作稍慢就可能被画面挤死。

《恶魔城传说》的美版标题变为了《恶魔城Ⅲ：德库拉的诅咒》，主角的名字从拉尔夫变成了特雷弗，这些都是无关痛痒的改变，但音效和关卡的区别却不容忽视。日版在卡带中搭载了KONAMI研发的VCR6芯片用于加强音效，美版去掉了这一芯片，音乐比日版逊色了不少。游戏的难度也比日版更高，主角的防御力减少，格兰特的普通攻击则从扔飞刀变成了挥砍，再次加大了难度。

《恶魔城传说》并非系列在FC上的最后一款游戏，1990年，KONAMI推出了《恶魔城特别篇：我是德库拉君》。与《KONAMI世界》类似，本作的剧情依然不算正史，主角是德库拉的儿子，但并非阿鲁卡多，而是一名叫做德库拉君的小个头吸血鬼。游戏不再有恐怖气氛，敌我双方都变为卡通化形象，系统借鉴了《洛克人》，主角以远程攻击为主，打败Boss后可以取得五花八门的特殊能力，除了跟踪弹、冰冻弹、变身蝙蝠之外，还能够实现颠倒重力。过关后，玩家可以用金币做筹码玩各种迷你游戏，获得加命奖励。游戏的开篇位于恶魔城，后续关卡五花八门，除了天空、极地、金字









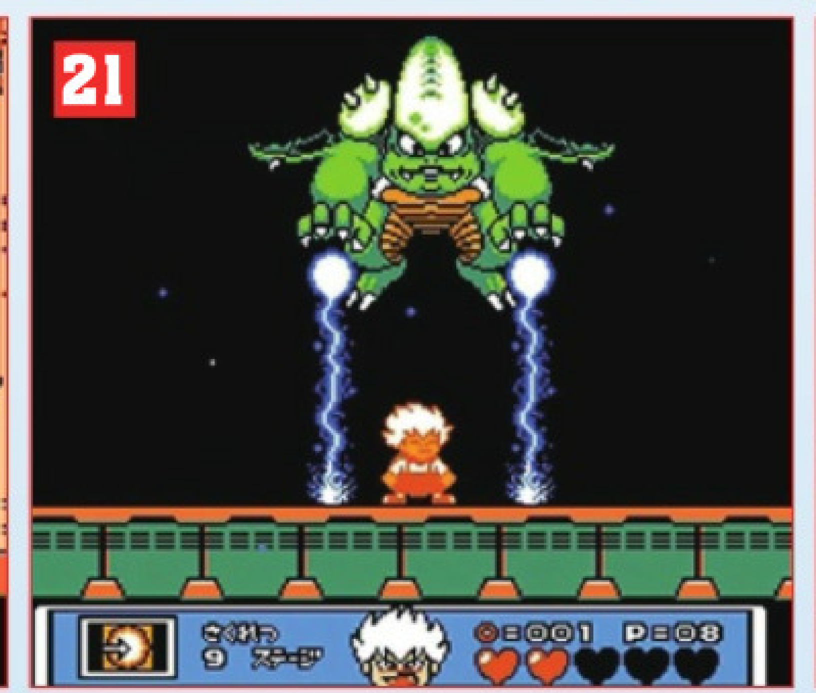






图17：《恶魔城传说》的日版封面图，强调了同伴的作用，理论上只用拉尔夫也能通关，但借助同伴可事半功倍
图18：主角在楼梯上行走的速度极慢，受到攻击就会跌落，非常脆弱，游戏后期的关卡故意围绕这一点做文章
图19：《恶魔城传说》依然有很大一部分场景位于城堡之外，如村庄或森林，德库拉城是游戏末期的关卡
图20：《我是德库拉君》的第一关场景完全在向初代《恶魔城》致敬，但充满了诙谐的童趣和幽默
图21：在本作的剧情中，德库拉君在棺材里睡了一万年，才给了加拉莫斯称王的机会，打倒他才能夺回王座
图22：SFC复刻版《恶魔城》充分利用了多层卷轴的特性，第一关的场景分为前后两层，主角可以走到栅栏后面
图23：X68000的性能比SFC更强，该平台的《恶魔城》也塞满了更多炫耀画面的效果，如生动又不失细腻的背景

塔之外，还有列车、太空电梯、工厂等充满现代感的场景。本作剧情讲述德库拉君沉睡了一万年，期间魔神加拉莫斯成为了魔界的新霸主，德库拉君必须将他打倒，夺回宝座。加拉莫斯后来成为了《月下夜想曲》中的强力Boss，图鉴对其的介绍为："用一万年时间计划夺取魔界王座的魔神"，这一描述就是向本作致敬。KONAMI随后又推出了GB版，属于半原创，一部分关卡取自FC版，另一部分为新增内容。《我是德库拉君》发售一个月后，任天堂推出了FC的后续机种SFC，《恶魔城》此后转向16位平台。

1991年的SFC《恶魔城》是一部复刻作品，日版标题与FC初代完全相同，讲述的依然是西蒙首次打倒德库拉的传奇经历，美版标题则变为了《超级恶魔城Ⅳ》。游戏操作有了质的飞跃，跳跃不再是一条固定的抛物线，更为灵活，过去令人头疼的楼梯也可以直接跳上跳下，主角还可以蹲着行走，副武器则被安排到了一个独立的按键，避免各种误操作。最重要的是，西蒙手中的鞭子有了更多发挥余地，主角可以向8个方向任意挥鞭，可以像真正的流星锤那样用锤头使出旋转攻击，还可以像《希魔复活》那样拿着鞭子荡秋千。游戏的流程充实，场景远比FC版丰富，制作组活用SFC的伸缩能力制作伪3D背景，效果相当出色。音乐则以混音为主，



图24：因为只有日版，再加上产量较低，PC-E《血之轮回》在欧美拍卖网站的价格很高，是西方爱好者心中的圣物
图25：《血之轮回》的人设和演出风格明显模仿了日本动画，之前的作品借鉴欧美恐怖电影的痕迹更多
图26：在《血之轮回》新建存档的界面输入"X-X!V"Q"可实现自由选关，在"月下"里这个秘技效果变为初始幸运99
图27：《血之轮回》的各类动态细节是点睛之笔，如第一关弥漫的硝烟，配色也恰到好处，像素点阵被系列长期沿用
图28：SFC的《恶魔城XX》配色反而不如《血之轮回》有质感，再加上全面倒退的关卡和音乐，成为系列污点

风格较为阴沉，除了进城曲《Theme of Simon》，缺乏给人留下印象的新曲目。游戏的画面和音效都不错，但显然没有榨干SFC的全部性能，不过作为一款主机初期的游戏已经算是相当出色了。两年后，KONAMI在性能超强的游戏电脑夏普X68000上再次复刻了西蒙的征程。X68000版《恶魔城》的画面相当华丽，动态细节无数，令人眼花缭乱，流程与SFC版不同，做出了另一番味道，不过主角的操作性遭到了削弱，无法在楼梯中跳上跳下，8方向挥鞭也一去不复返，只能在跳跃时向下面的三个方向攻击，好在关卡与SFC版不同，并没有因此明显增加游戏的难度。

PC-E是一台有趣的主机，它使用8位CPU，但显卡为16位，性能远胜FC等其他8位机，还推出了CD-ROM外设。1993年的《恶魔城：血之轮回》是PC-E的CD专用游戏，存储容量的突飞猛进换来了表现力的大幅提升，这是系列第一次使用CD音轨，音质得到了质的飞跃，配乐素质极高。CD也为真人语音提供了空间，游戏的开场展示了黑暗神官夏夫特通过邪恶仪式召唤德库拉的过程，伴着德语朗诵的开场白，让人为之一震。虽然PC-E的机能不足以播放真正的CG动画，只能通过像素点阵图片的移动和变化来表示过场，但其效果已经足够传神。“华丽”是每一个接触过《血之轮回》的人都能感受到的体验，本作不论是画面还是音效都配得上“华丽”二字。游戏的剧情发生在十八世纪末，风格也从之前阴森恐怖的哥特变为了繁杂奢华的巴洛克。与《恶魔城传说》类似，《血之轮回》的关卡同样存在大量分支，但这一次的分支需要玩家自行探索，很多看上去会摔死的坑实际上隐藏着另一条路线，游戏去掉了关卡时限的设定，就是为了让玩家放开手脚探索。各类隐藏要素引入了完成度的概念，探明的路线可以从菜单的选关界面中直接进入，方便反复挑战。隐藏要素并非可有可无的设定，与游戏的可选角色和结局有密切关系。除了初始的里奇特之外，玩家还可以在牢房中解救第二主角玛丽亚，她拥有远胜里奇特的实力，触发的剧情也和里奇特略有不同。虽然《血之轮回》依然遵循了“贝尔蒙特击败德库拉”这一套路，但本作的剧情显然比之前的《恶魔城》更值得思考，德库拉不再是万恶之源，他本人也坦白，单靠自己的力量他无法复活，是人类的欲望和邪念让他一次又一次站了起来。

相较之前的SFC复刻版《恶魔城》，《血之轮回》的操作性可谓毁誉参半。新增的后跳让里奇特可以迅速拉开与敌人的距离，但8方向挥鞭和流星锤回旋都不见了，跳跃的手感也有了不小的倒退。尽管如此，本作的系统依然有不少亮点，副武器可以反复更换，根治了吃错道具叫苦不迭的问题，副武器的平衡性极佳，每一种都有其作用，还加入了消耗大量红心释放强力攻击的Item Crash能力。杂兵的HP设计相当合理，不会让玩家产生磨血的感觉，游戏节奏流畅，演出感十足的Boss战更是一大亮点，哪怕只剩一丝血，Boss在入土之前也要拼尽全力向主角发出最后一击。游戏中的金钱不再是单纯加分的道具，可以在商店购买战斗录像，查看官方提供的各类攻关方式。KONAMI后来又在SFC上推出了《恶魔城XX》，剧情与《血之轮回》基本相同，但关卡删改了大量内容，成为了不同的游戏。限于卡带容量，去掉真人语音还可以理解，但减少多条分支，就令人说不过去了。玛丽亚变成了纯粹的俘虏，玩家只能操作里奇特一名角色。PC-E版因为按键有限，将副武器出招改回了上加攻击的传统模式，但SFC拥有更多的按键，游戏的操作却依然与PC-E版相同，为







图29：《吸血鬼杀手》的日版标题完全去掉了“恶魔城”这三个字，再加上本作很多别具特色的设定，显得尤为另类
图30：不同于之前的其他系列作品，《吸血鬼杀手》一开始就提供了两名主角供玩家直接选择，玩家不需要解救任何人
图31：罗马尼亚的德库拉城堡在本作中只是序章关卡，随后玩家会走遍整个欧洲，大气磅礴的设计令人赞叹

人诟病。画面比起PC-E版也遭遇了大幅缩水，大量动态细节被删减，失去了华丽的味道。最重要的是，《恶魔城XX》的关卡设计问题多多，属于不讲道理的难，充满了制作者的恶意。《血之轮回》是公认的杰作，《恶魔城XX》则只能算一部官方同人，因为PC-E版《血之轮回》只在日本发售，欧美用户只能玩到《恶魔城XX》，直到2007年PSP版的发售才改变了这一情况。

系列的销量一向以欧美市场为主，KONAMI决定为海外十分流行的MD主机制作一款《恶魔城》，日版的标题为《吸血鬼杀手》，美版为《血族》。游戏的剧情第一次和布拉姆·斯托克的小说版《德库拉》扯上了关系，一号主角约翰·莫里斯是小说主角昆西·莫里斯的儿子，操作借鉴了SFC复刻版《恶魔城》，主角在跳跃时增加了5个新的攻击方向，还可以拿着鞭子荡秋千。二号主角埃里克·雷卡德使用长枪，站在原地时可以向上方的三个方向攻击，跳跃时只能向前方和正下方攻击，按住攻击键不放配合方向键则可以使出耍枪的旋转动作。长枪比鞭子更加灵活，但只有枪具备攻击判定，也无法荡秋千，不过埃里克能够借助长枪使出类似撑杆跳的技巧。副武器经历了大刀阔斧的改革，红心变成了宝石，十字架变成了回旋镖，副武器的烛台外形和普通烛台不同，避免玩家误吃道具。本作的副武器只有三种，但平衡性出色，攻击方式也并不单调。与SFC复刻版《恶魔城》类似，游戏为副武器单独设定了一个键，按住上键发动还能使出类似Item Crash的大威力招式。多次升级后，主角会进入终极状态，主武器威力增长，副武器则变为强力炸弹，但只要受伤，终极模式就会消失，如何保持无伤是高手乐于研究的课题。

游戏的画面一反传统走上了卡通风格，质感逊于系列同期的几部作品，但MD的CPU速度较快，画面的动态细节较多，十分生动。游戏的背景设定在一战时代，历史上与德库拉齐名的暴君巴特利·伊丽莎白在游戏中以吸血鬼的身份活到了20世纪，并策划了一战，通过战死的大量亡魂为德库拉的复活积攒能量。约翰·莫里斯作为昆西·莫里斯的儿子，自然肩负起打倒德库拉的重任，埃里克·雷卡德则是因为自己的恋人被伊丽莎白变成了吸血鬼，走上讨伐魔物的复仇之路。游戏的场景不再局限于德库拉的城堡或特拉西瓦尼亚地区，扩展到整个欧洲，一个关卡对应一个国家，亚特兰蒂斯、比萨斜塔、凡尔赛宫都成为了战斗的舞台。系列著名的作曲人山根美智流从本作开始正式接手《恶魔城》系列的音乐，虽然MD在音源方面并不占优，但山根为游戏谱写的出色旋律让人过耳不忘。

全面转型/开启“银河城”模式

1995年是KONAMI历史上的转折点，公司在神户的总部因阪神大地震遭遇了严重损失，KONAMI开始大力推进子公司制度，在日本各地招兵买马。秋原徹监督通过《血之轮回》证明了自己的超凡实力，KONAMI决定让他的团队迁往东京，打造《血之轮回》的续作，最终孕育出了1997年的《月下夜想曲》。游戏将前作的探索乐趣发扬光大，完全放弃纯线性的关卡，采用类似《超级银河战士》的地图和流程推进方式，因此国外玩家将“月下”之后的此类《恶魔城》称作“银河城”。从1987年粗糙的《咒之封印》到1997年华丽的《月下夜想曲》，系列的ARPG之路历经10年，至这一作才正式进入成熟阶段。游戏的操作性比起《血之轮回》也有所进步，阿鲁卡多拥有疾退能力，隐藏角色里奇特的机动性也比前作更高，冲关时如同行云流水。本作的剧情解释了一些系列的老问题，为什么每次德库拉复活时地平线都会冒出一座城堡？为什么每次城堡的结构都不同？为什么德库拉被击败后城堡就会坍塌？“月下”解释，城堡是混沌的产物，其根基并非砖瓦，而是魔力，因而每一次城堡结构都不同。德库拉被击败后，城堡失去了支撑的魔力，自然会坍塌。以这一概念为基础，“月下”又引入了第二座镜像式的城堡——逆城，合理延长了游戏时间。





图32：《月下夜想曲》的日文配音很经典，但美版不论是文字翻译还是英语配音都相当糟糕，这一问题被PSP版修正
图33：《月下夜想曲》以《血之轮回》中最后里奇特与德库拉的决战为开篇，直接向玩家展示了两部作品的联系



图34：《月下夜想曲》的地图、存盘点和流程推进全盘模仿了《超级银河战士》，所以被称作“银河城”
图35：主角阿鲁卡多带有吸血鬼血统，触碰到水就会受伤，需要得到魔导器才能在水中行动

之前的《恶魔城》以《德库拉》小说原著及其早年的改编电影为灵感原型，“月下”则借鉴了1992年的《惊情四百年》，强化了感情元素，德库拉和阿鲁卡多这对吸血鬼父子的造型也从黑发变为白发。德库拉因为阿鲁卡多的母亲丽莎冤死于魔女狩猎而报复人类，阿鲁卡多则铭记丽莎死前的话，放弃了仇恨，站在了父亲的对立面。在结局中，德库拉意识到自己被仇恨蒙蔽双眼，在阿鲁卡多的劝说下，第一次也是最后一次主动撤退，这一剧情赢得了好评，但也给整个系列带来了难题，因为在《月下》时间线之后的《吸血鬼杀手》等作品中，德库拉依然与人类为敌，这就产生了矛盾。玩家为这一矛盾找出过多种解释，KONAMI官方则在后来的续作中极力淡化德库拉的地位，虽然伯爵依然是最终Boss，但每一作的大部分剧情内容都和他无关，德库拉逐渐变成了一个召唤兽式的傀儡，玩家的主要敌人是将其复活的各类恶徒。因为德库拉的戏份越来越少，KONAMI曾在2001至2004年间短暂地将日版的标题由《恶魔城德库拉》变为美版的《Castlevania》，这也是为了体现剧情重心从德库拉转移到城堡本身的趋势。

“月下”也是画师小岛文美首次与系列结缘的一作，小岛擅长的是那种世界末日般氛围的恐怖之美，凝重、邪恶但华丽。虽然她为本作重新设计的角色造型赢得了好评，但很多人也批判她笔下的人设有千人一面的嫌疑，后续《恶魔城》的多个主角就像是阿鲁卡多一个模子扣出来的。小岛本人曾回应这一指责，她表示这种千人一面是KONAMI方面提出的要求，而非她本人的口味，她更喜欢画那些与美型无缘的粗野男人和老人，但至今为止她都得不到发挥的机会。“月下”不论是媒体评价还是销量都获得了成功，作为制作人和监督的秋原徹凭借这部作品升入管理层，他把开发工作交给了五十岚孝司。五十岚早年以程序员起家，参与过多部PC-E游戏的移植工作，以姓氏的罗马音缩写“IGA”为人熟知。在PC-E版《血之轮回》中，他客串协助了部分代码，以“特别鸣谢”的身份出现在制作人员名单中。在“月下”中，IGA担任程序、编剧及监督助理。“月下”的成功让秋原徹升入管理层，也让他的副手IGA逐渐获得了掌控整个系列的权利。

KONAMI推进子公司制度一方面是为了分散自然灾害带来的损失，另一方面也是为了激励员工，让多个部门实现内部竞争。“月下”最早的版本是东京部门在1997年推出的PS版，名古屋部门则在一年后将游戏移植到了SS上。SS版《月下》补全了PS版因时间问题而废弃的几个场景，引入了新的装备，玛丽亚成为了继阿鲁卡多和里奇特之外的第三名主角，三位角色都可以直接在菜单中选择，无需通关。虽然从内容上讲，SS版比PS版丰富，但名古屋部门的移植态度却较为敷衍，游戏的画面逊于PS版，可谓喜忧参半。

在1997年PS版“月下”发售的时期，出现了一张KONAMI为《恶魔城》系列编写的官方年表。据IGA的说法，这份年表原本是内部专用，由于种种原因不慎外泄。“月下”获得成功后，KONAMI加快了推出《恶魔城》的频率，除IGA所在的东京部门外，名古屋和神户部门也在不断推出各类续作，年表也不断将这些新作统统纳入其中，产生了一些尴尬问题。FC初代《恶魔城》说明书中提到，德库拉每隔百年复活一次，但小说版《德库拉》和MD游戏《吸血鬼杀手》在时间线上只隔了20年，而《血之轮回》和《月下》的间隔也只有5年。官方只得解释，百年复活是正常的复活周期，只有等待一百年，德库拉才能以全盛之姿降临人世，若复活间隔少于百年，德库拉的力量就不完全。既然如此，那些恶徒明知德库拉的力量不完全，却将其仓促复活，就成了一件欠缺考虑的事。特别是神户开发的几部游戏，统统将年代设定在18世纪，将这些作品编入年表便可以看到，德库拉在短短32年的时间里复活了4次。名古屋和神户的营收能力不如东京部门，导致IGA在内部斗争中占了上风，他手起刀落，将这两个部门开发的《恶魔城》续作从正史年表中开除，划为外传。

2001年末在PS平台发售的《恶魔城历代记》让IGA第一次当上了制作人，也标志着他真正获得了系列的掌控权。《历代记》是X68000版《恶魔城》的复刻版，讲述的依然是西蒙第一次打倒德库拉的事迹，复刻版对画面和音乐进行

了有限的强化，难度也更加合理，游戏还提供了X68000的原版，并有三种音源效果可供选择。小岛文美给角色设计了新的形象，西蒙从此变为了红发男。本作之所以被称为〝历代记〞，是因为IGA在发售同期公布了最新版本的正史年表，首次将名古屋和神户的作品扫地出门，这份年表也作为赠品收录于游戏包装中。除了删减外，《历代记》的年表还首次提到，德库拉诞生于11世纪，按照诺查丹玛斯的预言，他还会在1999年复活一次，引发决战，这两个事件分别暗示了2003年发售的两款游戏《无罪的叹息》和《晓月圆舞曲》，前者讲述德库拉的真正起源，后者讲述1999年决战导致德库拉肉





图36：从这一作开始，德库拉和阿鲁卡多都变为了白发，后来的大部分作品也沿用了白发的设定

图37：IGA接手后，《恶魔城》基本固定为“银河城”，剧情也被年表束缚得越来越紧，他究竟是福星还是灾星，众说纷纭

图38：SS版《月下夜想曲》的封面，作为女性画家，小岛文美把精力大都放在了男性角色上



体被彻底消灭后的故事。“历代记”发售后，神户部门因业绩不佳被大阪方面吞并，名古屋方面则遭遇了解散的命运，在2002至2009年这段漫长的时间里，IGA掌控着《恶魔城》系列的发展。2001年的“历代记”所提供的年表确立了整个系列正史的剧情架构，此后的《恶魔城》只是在这个架构内见缝插针增加内容，随新作的发售添加项目，但并没有删除老的作品。

推出年表究竟是对是错，多年来众说纷纭。之前只有年代相近的作品才具备剧情方面的直接联系，例如同样以西蒙为主角的FC初代《恶魔城》和2代《咒之封印》，以及GB上两部以克里斯多夫为主角的《德库拉传说》，还有互为补充的《血之轮回》和“月下”，年表推出后，每一部正史作品都有了对应的位置。但另一方面，早在“月下”发售之前，《恶魔城》的历史就已经较为详实，从15世纪的《恶魔城传说》到20世纪的《吸血鬼杀手》，8部作品横跨数百年，之后的续作也只能见缝插针，搞几次德库拉的非常规复活作为补充，这种模式反而限制了新作的发挥余地。IGA最终也承认，推出年表是个错误，因此在2007年之后，KONAMI就没有再更新过官方年表，此后的作品以各类复刻和穿越式外传为主，借此回避这一问题，2008年NDS的《被夺走的刻印》虽然属于正史的原创新作，但年代仅仅被设定为19世纪，并没有提供准确的时间。

“月下”的成功也让KONAMI认准了“银河城”的模式，但家用机的大环境已经逐渐从2D转向3D，此后的《恶魔城》将重心转向以2D为主流的掌机，推出了6款沿用“银河城”模式的便携新作。家用机的游戏则转向3D领域，《德库拉传说：重生》与《绝望的和声》虽然是家用机的2D新作，但也不过是掌机思路衍生而来的复刻及穿越类作品。2D的家用机《恶魔城》实际上已经在《历代记》发售后便落下了帷幕。P







图39：“历代记”画面强化幅度不大，除了西蒙头发变为红色很难看出区别，音乐的变化倒是相当明显
图40：小岛文美在“历代记”中重新绘制的西蒙与德库拉，这一作的宣传画以红黑色为主，视觉冲击力很强
图41：小岛文美笔下的西蒙保留了一些旧元素，但头部就像是阿鲁卡多染了红发，从此便有了“千人一面”的指责

掌控：掌机《恶魔城》，一曲绝望的和声

《恶魔城》对于掌机的支持力度一向很高，任天堂的GB首发半年后，KONAMI就推出了《德库拉传说》，游戏以西蒙·贝尔蒙特一百年前的先祖克里斯多夫为主角，系统与FC历代的区别较大，没有副武器，红心用于回复HP，限于分辨率，楼梯变成了绳子。续作《德库拉传说Ⅱ》收录了两种副武器，日版为圣水和十字架，美版为圣水和斧头。流程类似《洛克人》，前4关进入的顺序可随意选择，之后才能进入城堡与德库拉决战。2009年，KONAMI以《重生》为副标题在Wii上以下载形式推出了《德库拉传说》的复刻版，画面、音乐、系统、关卡都经过了重置，值得一玩。1997年的《漆黑前奏曲》是系列在黑白掌机上的最后一款作品，主角用各类魔法辅助战斗，例如风魔法可以暂停时间，冰魔法用于回复HP。副武器变为不能使用的收集品，关系到隐藏结局。关卡设计类似《血之轮回》，场景有一定的探索余地，但关卡只有一个终点，分支的尽头是一条放着副武器的死胡同，想过关就必须走回头路。新增的爆气模式让主角在一定时间内处于无敌状态并增加攻击力和移动速度，大幅降低了难度，但每关只能使用一次。主角索尼娅在隐藏结局中成为了母亲，游戏暗示孩子的父亲是阿鲁卡多，而根据后来KONAMI曾提供给日本杂志《FAMI通》的资料，索尼娅的儿子就是《恶魔城传说》的主角拉尔夫。《漆黑前奏曲》是名古屋分部的作品，东京方面的制作人IGA后来取得了系列的掌控权，在2001年将本作逐出正史，最终通过PS2游戏《无罪的叹息》以更严肃的态度重新讲述贝尔蒙特家族早年的故事。

黑白GB被淘汰后，系列跳过了8位的彩色掌机GBC，直接来到2001年登场的32位GBA，神户分部开发的《月下轮舞曲》成为了随GBA首发的瞩目大作。主机版《月下夜想曲》的成功为之后的掌机游戏树立了范本，但"月轮"并非纯粹的跟风之作，游戏的难度比《月下夜想曲》高得多，敌人的配合相当凶悍，练级不再是万灵药。游戏没有商店系统，











图1：GB版初代《德库拉传说》的画面，限于黑白8位掌机本身的性能，系列在GB上的三代画面都差不多

图2：重制版的《德库拉传说——重生》属于外包开发，可玩性不错，但偏卡通的画面成为了玩家抨击的问题

图3：作为内斗的产物和牺牲品，索尼娅霉运连连，以她为主角的DC游戏《复活》被取消，《漆黑前奏曲》也被列为外传

图4："月轮"的素质基本令人满意，但为了赶GBA首发也牺牲了不少东西，不能使用修就是个尴尬

图5："月轮"的角色比例较小，但场景也因此宽敞了不少，偏暗的画面对于当时没有官方背光的GBA确实不合适

道具回复的HP也很少，靠堆药很难过关。DSS卡片组合是本作的特色系统，10张属性卡和10张能力卡可以组合出100种效果，但游戏的MP回复较慢，玩家必须谨慎使用。100种效果中实用的能力较少，系统也没有给出提示，发动条件和效果都是谜，不看攻略很难自行摸索出全部答案。必须进菜单切换卡片的设定较为麻烦，没有怪物图鉴也给玩家带来了不便，此后的掌机游戏针对这两点都做出了改进。游戏的隐藏要素不少，斗技场并非通关必来的区域，这里有独特的强力怪物等着玩家，主角无法使用DSS，打不过可以随时退出，全部通过便可以获得最强铠甲。挑战斗技场成为了“月轮”的重头戏，后来的《暗之咒印》和《迷宫的画廊》都加入了类似设定。通关后玩家还可以使用主角内森的4种不同成长状态体验不同的打法，可惜不论怎么选都没有第二名角色。“月轮”被公认为GBA早期的必玩游戏，但这一作的剧情和整个系列没什么关系，贝尔蒙特家族在游戏中干脆就没露脸，主角的师傅叫莫里斯·巴德温，莫里斯只是他的名字，而非姓氏，显得莫名其妙，IGA则在游戏发售半年后将其逐出正史。

2002年的《白夜协奏曲》由开发《月下夜想曲》的东京方面负责，主角祖斯特是西蒙的孙子，因好友马克西姆和恋人雷蒂卷入风波，最终击败了德库拉。“月轮”偏暗的画面为人诟病，当时GBASP还没有发售，没有自行改装背光的玩家就只能忍受阴暗的画面。“白夜”明显提高了图像亮度，更大的角色比例让玩家看得更清楚，却影响了视野，场景也不够大气，刻意模仿《月下夜想曲》的残影和描线完全是照猫画虎，起到了反作用。游戏提供表城和里城两座城堡，不同于《月下夜想曲》中打完正城打逆城的安排，“白夜”的两作城堡联系紧密、交叉推进。虽然有两张地图，但“白夜”的场景并不算大，流程需要玩家多次走回头路。由于“月轮”跳起来打个烛台都要算提前量的复古手感遭到了批评，因而“白夜”中的跳跃不再僵硬，但又过于漂浮。继承了《月下夜想曲》的疾退，本作又加入前冲能力，让主角在前后两个方向都能快速移动。特色系统魔法书允许玩家将6种副武器和5种魔法组合出30种能力，消耗MP发动，魔法书的取得方式固定。隐藏角色马克西姆提供了高速冲关的快感，首次加入的Boss Rush则给了玩家一个挑战自我的机会。祖斯特的爷爷西蒙作为Boss Rush的专用隐藏角色乱入，他的速度和判定并不占便宜，但鞭子和副武器的威力奇大无比，使用起来别有一番乐趣。

2003年的《晓月圆舞曲》在剧情方面下了大功夫。尤里乌斯·贝尔蒙特于1999年打破德库拉的轮回，彻底毁灭了伯爵











图6：《白夜协奏曲》带有太多刻意模仿《月下夜想曲》的痕迹，连主角祖斯特都和阿鲁卡多如出一辙
图7：GBA的机能毕竟不如PS，一味模仿“月下”并不会得到好结果，本作的残影完全是画蛇添足
图8：苍真这个满头白发的人看上去就像是德库拉的转世，但看不出日本人的影子，至少小岛文美的笔下没有
图9：《晓月圆舞曲》的画面为GBA三作最佳，比例、细节、亮度都恰到好处，跳跃手感也非常合理
图10：玩家对《苍月十字架》的人设批评有先入为主的因素，但“苍月”的卡通化的剧情不如“晓月”也是事实









图11：《迷宫的画廊》剧情比《苍月十字架》出色得多，非议也少了很多，本作补完了莫里森和雷卡德家族的故事
图12：《迷宫的画廊》的双人组队设定体现在多个方面，很多谜题也需要两人配合才能解开，否则无法推进流程
图13：小岛文美重新绘制的里奇特和德库拉没什么问题，但玛丽亚完全没了神韵，面色呆滞，成为败笔
图14：相较PC-E版当年无敌的2D画面，PSP版的3D画面只能算中规中矩，甚至不如发售更早的《极魔界村》

的肉体，德库拉的灵魂失去了全部记忆，转生为日本高中生来须苍真。2035年，苍真来到恶魔城，发现自己可以吸收魔物的魂魄并化为己用，这正是德库拉的支配之力。苍真最终击败了人类负面情绪的集合体、万恶之源混沌，避免了变为魔王的命运。游戏的剧情相当精彩，但把主角设定成日本高中生却引来争议，IGA此举是为了争取日版销量，结果并未奏效。魂系统融副武器、魔导器和使魔于一身，每种怪物都可以刷出魂魄，玩家还可以联机交换魂。本作的画面是GBA三作中最好的一代，角色比例不大，但细节相当出色，跳跃手感极佳，音乐也值得称赞，可惜销量为三作中最低。2005年的《苍月十字架》将平台转移到双屏触摸掌机NDS，上屏显示地图和状态栏还算物尽其用，下屏用触控笔连接魔封阵或消除冰块，充满了为触摸而触摸的味道。收集要素从这一作开始出现走火入魔的趋势，魂变成了消耗品，只刷一次是不够的，同一种魂可以收集多个强化效果，还可以作为合成武器的素材，但武器的平衡性依然有问题。由于"晓月"销量不佳，IGA在本作中弃用小岛文美，选择更卡通化的人设风格，希望争取少年用户的支持，但事实证明，游戏的销量依然靠老玩家在支撑。本作的剧情也变得更加低龄化，远不如前作，只能算狗尾续貂。

2006年的《迷宫的画廊》背景设定在二战时期，与MD的《吸血鬼杀手》联系密切。男主角乔纳森正是约翰·莫里斯的儿子，埃里克·雷卡德则以灵魂形态登场，他的双胞胎女儿萝蕾塔和史黛拉则是Boss兼隐藏主角。剧情交代，在《月下夜想曲》的里奇特之后，出于某种原因，教会通过预言向贝尔蒙特家族传达了"1999年决战之前不准使用圣鞭"的信息，莫里斯家族担起了重任。约翰与埃里克在一战时期共同行动，则是因为雷卡德家族可以为贝尔蒙特直系后代之外的人激活圣鞭的全部实力，但这一做法以消耗寿命为代价，约翰因此英年早逝，并故意向儿子乔纳森隐瞒了激活圣鞭的仪式。游戏采用双人组队制，一人侧重物理，一人侧重魔法，隐藏角色同样为组队出击，包括《血之轮回》的里奇特和玛丽亚，以及埃里克的双胞胎女儿，后者变为了用触控笔瞄准射击的STG游戏。游戏还强化了联机元素，除了双打Boss Rush外，还可以通过商店买卖道具。隐藏要素相当丰富，新增的委托任务达成条件五花八门，提供各种道具作为奖励。Hard难度有50级、25级和1级三种限定条件，在1级条件下，主角无法升级，只能靠固定道具提升HP和MP上限，颇具挑战

性。本作堪称完美主义者的噩梦，技能和魔法代替了战魂，技能的熟练度上限高达2000，熟练度越高，技能的形态和威力就越强。画廊的设定毁誉参半，金字塔等难以在城堡中出现的场景以画廊的形式引入本作，但这种形式也降低了场景联系，关卡变得碎片化，重复率极高。地图完成度从200%增加到1000%，也不过是打肿脸充胖子罢了。

2007年的《恶魔城X历代记》是系列在PSP的唯一一款作品。游戏以3D形式复刻了《血之轮回》，但玩法依然是2D。小岛文美重新绘制了人设，山根美智流则对配乐进行了混音，关卡的内容有所增加，例如最终Boss战加入了德库拉的第三形态。原作中无比强大的玛丽亚遭到了削弱，缩短了两位主角的实力差距，但游戏的手感比原作更差，令人费解。PC-E版《血之轮回》和PS版《月下夜想曲》以隐藏要素的形式收录在游戏中，《月下夜想曲》增加了使用玛丽亚的选项，招式与SS版不同，更接近《血之轮回》。游戏主要为欧美玩家推出，PS美版《月下夜想曲》的翻译和配音相当糟糕，IGA针对英文版启用了新的本土化团队，效果比当年更好。这也是《血之轮回》第一次推出欧美版，将这部原本只在日本发售的杰作推广到全世界。

《被夺走的刻印》于2008年登陆NDS，是IGA负责的最后一款掌机游戏。内容讲述19世纪在贝尔蒙特家族无法使用圣鞭的情况下，教会开始研究复杂的力量“刻印”，其中最强刻印“多米诺斯”正是德库拉的支配之力，这种玩火自焚的危险行为引起了一系列风波。游戏的各类攻击方式都是刻印，都必须消耗MP，连普通攻击也不例外。为了保障流畅度，本作的MP回复速度极快，导致玩家在后期可以肆无忌惮使用强力刻印，游戏难度失衡。刻印的熟练度更是一口气从2000飞升至65535，令人发指。宝箱的设计方便了刷道具的玩家，委托任务得到了细化，不同的委托人有不同的任务，得到的报酬也不同。本作基本放弃了《月下夜想曲》之后“银河城”的推进模式，场景进一步碎片化，大地图的引入打散了关卡结构，城堡只占游戏内容的一小部分，城堡外的关卡则以单线式流程为主，且堆砌感极强。游戏的人设由广冈政树负责，但他放弃了自己原本的风格，刻意去模仿小岛文美，最后的效果并不好，虽然封面和宣传海报尚算不错，但游戏里的肖像图根本看不清细节，不符合掌机要求。

如果说《月下夜想曲》是大破大立，那么《被夺走的刻印》则属于破而不立，游戏抛弃了过去的很多设计，又未能成功建立起新的风格，“刻印”等所谓的新系统也不过是魂或技能的变体，本作并没有多少真正谈得上创新的地方。经过GBA和NDS的六部作品，“银河城”这一传统模式已经遭遇严重瓶颈。除了“月轮”卖出90万套之外，此后的掌机作品销量都在30万套上下，可以收回成本，但无法大赚。随着掌机在欧美的逐渐衰退，对于以海外为绝对市场的《恶魔城》而言，今后的作品能不能保住30万这条红线都是个问题。IGA的最后一部《恶魔城》是《绝望的和声》，属于XBLA和PSN下载平台的专用游戏。作为乱斗游戏，它收录了大量掌机游戏的素材，玩家可以使用丰富的角色，每一名主角都保留了原本的系统特色。游戏的卖点是多人联机闯关，多部DLC让KONAMI榨干了这些2D素材最后的剩余价值。标题名为《绝望的和声》，一方面是为了拼凑出HD（高清）的缩写，另一方面也算是制作组对2D《恶魔城》绝望现状的自嘲。P







图15：广冈政树平时的画风与《被夺走的刻印》大相径庭，只能理解为应KONAMI的要求故意模仿小岛文美
图16：虽然广冈政树给《被夺走的刻印》绘制的原画还不错，但立绘缩小到NDS有限的分辨率就完全看不清细节了
图17：因为多人合作闯关时的场面相当混乱，《绝望的和声》提供了多倍缩放功能，给予玩家比掌机游戏更大的视野

坎坷：走进3D时代的《恶魔城》

宿命之源/沉浮中的3D化恶魔城

《恶魔城》最早的3D作品是1998年的《默示录》和1999年的续作《默示录外传——科奈尔传奇》，两部游戏由后来开发“月轮”的神户分部负责，其画面在N64上算得上相当出色，但游戏的重点是解谜而非战斗，理念与《鬼屋魔影》或《生化危机》更为接近，堪称氛围最恐怖的《恶魔城》。虽然这两作有不少亮点，但糟糕的视角处理让很多玩家对其敬而远之。此后KONAMI的美国分部又为DC开发了一部新作《复活》，可惜这款游戏多次延期，最终于2001年春遭遇取消。美国分部与日本沟通不顺是一大问题，DC的停产也直接宣判了游戏的死刑。

《复活》宣布取消半年后，真正为3D清版动作游戏奠定标准的杰作《鬼泣》在PS2上发售了。虽然初代《鬼泣》由《生化危机4》的早期废弃版衍生而来，但游戏本身带有浓厚的《恶魔城》印记。开篇但丁缓缓走进城堡的镜头充满了即视感，城堡的结构带有浓郁的哥特风格，恶灵骷髅、死神等敌人也足以让《恶魔城》玩家浮想联翩。实际上，《鬼泣》的监督神谷英树曾公开表示，FC的初代《恶魔城》是他最喜欢的游戏之一，那些细腻的场景结构蕴含的庞大信息量在当年给他带来了极大冲击。大概连神谷本人都没有想到，《鬼泣》反而会成为今后《恶魔城》在3D领域模仿的对象。继神户分部之后，东京方面也启动了3D《恶魔城》的计划，平台自然是最流行的PS2。IGA担任编剧，小岛文美负责人设，山根美智流编写配乐，这一2D时代的老班底首次向3D发起冲锋。

2003年万圣节前夕，《恶魔城》备受期待的PS2版新作《无罪的叹息》终于降临。游戏的剧情设定在1094年，即历史上第一次十字军东征的前夕，讲述了德库拉的起源，以及





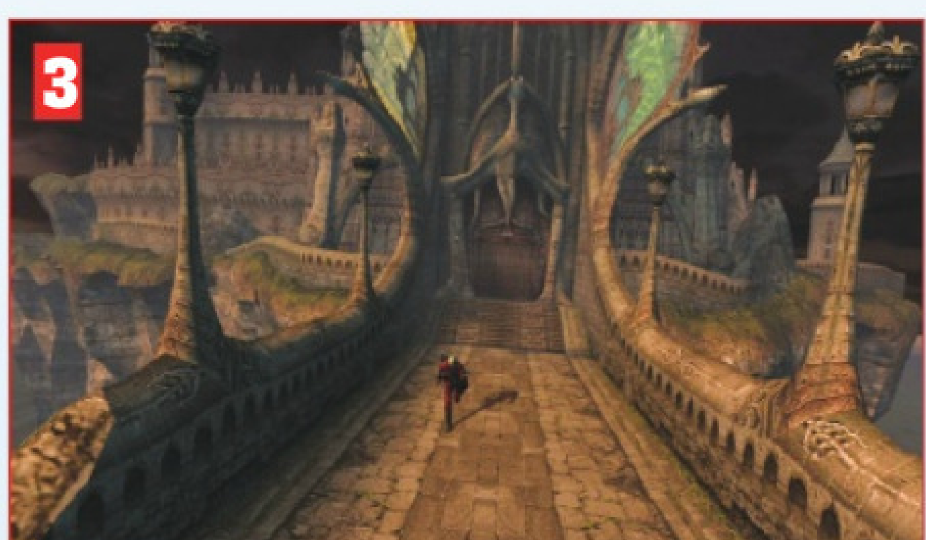










图1：《默示录》提供了三种不同的视角方案，但玩家需要手动切换，而且就算有三种也难以满足全部情况的需求
图2：《重生》中的美杜莎，DC这个平台上还算说得过去，但随着游戏不断延期和PS2的登场，本作画面逐渐落伍
图3：初代《鬼泣》同样以城堡为核心，因为CAPCOM有开发《生化危机》的经验，城堡的3D结构较为合理可信
图4：作为常年征战的骑士，再加上年代久远，比起小岛文美笔下的其他主角，里昂的服装算是最简单的
图5：马蒂亚斯精通炼金术，“吸血鬼杀手”的禁术正是科奎斯特家族传下来的，讽刺的是，这根鞭子成了他的克星
图6：贵为最早的恶魔城城主，沃尔特却没什么野心，满足于猫捉老鼠的游戏，被马蒂亚斯算计致死并不意外
图7：虽然小岛文美的原画非常精致，IGA手下的建模师却功力平平，完全没有还原出原画的神韵，角色模型平庸

贝尔蒙特家族成为吸血鬼猎人的理由。游戏中的德库拉原名马蒂亚斯·科奎斯特（Mathias Cronqvist），曾是骑士团的天才军师，与最强战士里昂·贝尔蒙特堪称黄金搭档。二人战无不胜，但马蒂亚斯的妻子却在他远征时不幸病死，让他陷入了消沉。此后不久，里昂的领地出现了一群袭击村民的魔物，教会却要求骑士团将实力保存给宗教战争，不允许里昂出兵。然而，吸血鬼首领沃尔特绑架了里昂的未婚妻莎拉，逼迫里昂放弃爵位只身杀入恶魔城。他从炼金术师里昂纳多·甘道菲的手中得到了一根神秘的鞭子，一路斩妖除魔，终于救回莎拉，但鞭子却无法对沃尔特造成伤害，莎拉也被沃尔特感染，即将变为吸血鬼。意识到缺乏治疗感染的方式，莎拉从容赴死，以生命为代价，通过禁术将自己的灵魂寄宿在鞭子里，让里昂获得打倒沃尔特的力量，只有这样，才能让悲剧不再重演。沃尔特倒下后，里昂才发现，马蒂亚斯才是幕后黑手。因妻子病死而性情大变的马蒂亚斯决定向上帝复仇，变为了吸血鬼，他希望里昂也能走上不老不死之路，却遭到拒绝。马蒂亚斯命令死神断后，自己化为蝙蝠逃走。里昂最终击败死神，并下达了战书：从今以后，贝尔蒙特将永世狩猎夜之一族！

和“月下”类似，《无罪的叹息》在剧情方面依然借鉴了《惊情四百年》，马蒂亚斯·科奎斯特这一名字则取自历史上与德库拉同时代著名的匈牙利国王马蒂亚斯·科文斯（Matthias Corvinus），他曾软禁过德库拉，但最终将其释放，并把自己的表妹许配给德库拉。炼金术在本作的剧情中占有极高的地位，多年来被称为圣鞭的祖传神器，其真面目是炼金术之鞭，完整形态“吸血鬼杀手”的力量源于活祭禁术对吸血鬼的诅咒，与“神圣”二字毫不沾边。被吸血鬼视为至宝的漆黑之石和腥红之石则是精炼贤者之石失败的副产物，沃尔特凭借漆黑之石成为了最强的吸血鬼，马蒂亚斯使用腥红之石吸收了沃尔特的力量，变为新一代夜族首领。游戏中的很多敌人也和炼金术有关，包括冰、火、雷三大属性的炼金术精怪，击败这三位Boss可以获得不同属性的鞭子。

单从战斗乐趣的角度来看，《无罪的叹息》至今仍是系列中最出色的一作。之前的《恶魔城》并没有真正意义上的连击系统，除了真空刃这类具备多次攻击能力的特例，其他武器都只能一下一下抽，玩家可利用各种移动方式取消攻击硬直，变相实现多次攻击，但这毕竟不是真正意义上的连击。鞭子的设定在系列中常年含糊不清，游戏封面上主角手持的往往是皮鞭，游戏内吃了两个道具就变为流星锤，官方将升级过程牵强地解释为魔法。IGA对本作的定义是“皮鞭动作游戏”，《无罪的叹息》真正体现出皮鞭的质感，给玩家带来了一条刚柔并济、收缩自如、远近皆能的鞭子，延绵不绝的连击足以应付所有战况。击败Boss后可以得到不同颜色的宝珠，与“白夜”的魔法书系统类似，7种宝珠与5种副武器可以组合出多达35种攻击方式。防御系统则模仿自《鬼武者》，防御强力攻击可以回复MP，类似弹一闪的完美防御非常值得研究。战斗采用区域制，大部分场景首次进入时都会触发强制遭遇战，玩家必须干掉全部敌人才能离开，思路类似《鬼泣》。但本作的视角和操作与《鬼泣》截然不同，远距离的宽广视角适合观察敌情，方便对付多名敌人，游戏并没有锁定系统，无法手动切换视角，操作简洁易懂，上手难度比《鬼泣》更低。

《无罪的叹息》并非没有视角问题，但问题并不严重，对于屏幕之外的敌人，玩家可以使用副武器反击，视角基本不







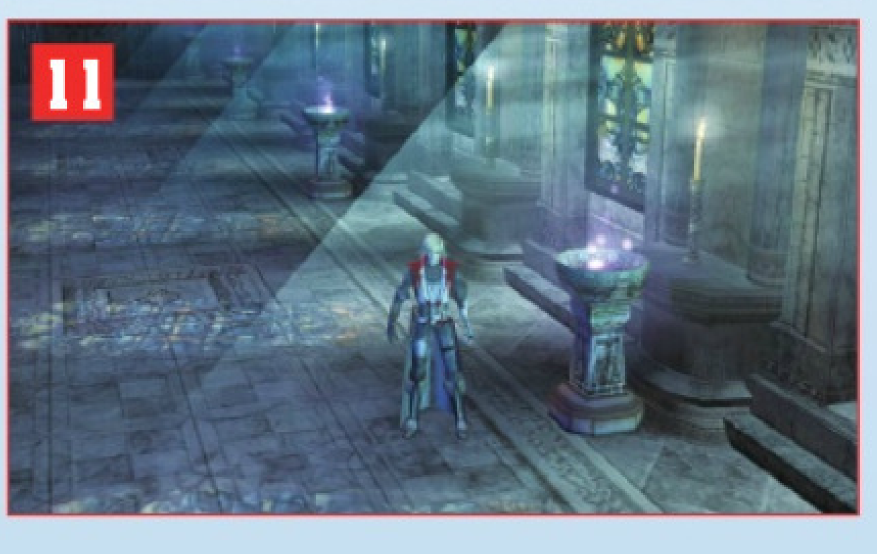




图8：《无罪的叹息》场景多边形并不多，但贴图还算细致，可惜游戏完全不能调整视角，很多细节都看不清
图9：本作的思路类似于《快打旋风》等街机清版游戏，3D只是增强表现力的形式，并不强求彻底的3D化系统
图10：Boss战是游戏最精彩的部分，巨像兵、美杜莎、死神等Boss都相当出彩，战斗壮观又不失技巧性
图11：城堡内充斥着大量此类无敌人、无道具、仅剩烛台和红心的房间，只看一张图，谁都无法说出这是哪里

会对战斗造成麻烦，问题出在平台跳跃方面。在无法自由调整视角的情况下，玩家很难把握跳跃的高度和距离，制作组对这一问题心知肚明，所以游戏并没有摔死主角的悬崖，跳跃失败后可以立刻重来，但这并非解决问题的方式，只是回避问题而已。毕竟这是IGA的团队第一次制作3D化《恶魔城》，思路较为保守也可以理解。游戏的流程安排类似《洛克人》，玩家可以自由选择攻略5个关卡的顺序，击败5名Boss后，就能获得挑战城主沃尔特的资格，设法取得克制敌人的属性皮鞭，可以降低游戏难度。关卡的解谜难度不大，但玩家依然需要尽量把地图探开才能顺利前进。本作最大的缺点在于场景设计，地图结构依然是2D时代的思路，一个走廊接一个走廊，但2D游戏的多层背景卷轴可以弥补画面的纵深感，3D却无法使用这一技巧遮丑，让恶魔城变成了一排排巨型平房。就城堡结构设计而言，本作远逊于《鬼泣》，甚至不如N64的两款《默示录》。场景的重复度实在太高，不看地图，玩家很难弄清楚自己在哪里，大量无意义的走廊也许是为了掩盖读盘时间，但制作组完全可以选择更巧妙的方式。

本作依然带有“银河城”的影子，不过ACT的比例大于RPG，游戏有商店和道具系统，但主角的能力被限定在一个严格的范围内，无法靠升级不断获得更高的攻防。道具则采用即时制，过去那种开菜单暂停喝药补血的机制在本作中彻底消失，玩家要小心把握使用道具的机会。虽然主角没有级别，游戏依然通过技能系统保留了模糊的升级概念，技能的学习与技能的熟练度、击破敌人种类和击破敌人总数有关，想要获得强力技能，就需要主动杀敌，部分魔导器和强力道具也只能从敌人身上掉落，刷装备依然是游戏乐趣的一环。3D画面大幅强化了战斗的观赏性，特别是几场Boss战，表现力相当出色。

本作耐玩度十分之高，一周目通关不过是一道熟悉流程的开胃菜，除了Boss Rush外，还有3种隐藏模式等待着玩家。吸血鬼约希姆使用御剑术，打法与里昂完全不同，南瓜头的HP和MP较低，但攻击力奇高，还有独特的副武器。Crazy难度则是本作的真正形态，敌人的攻防并不会上升，但攻击欲望大增，部分敌人的攻击还新增了石化等令人讨厌的异常状态。主角可携带的单种道具数量上限则从10降为5，想靠道具堆过关无疑是天方夜谭，逼迫玩家苦练技术，挑战性十足。《无罪的叹息》虽然算不上PS2上最出色的ACT，但其整体素质已经相当之高。本作的画面和场景比不过其他公司的一线作品，不过音乐足以傲视群雄。在“月下”之后，山根美智流就成为了《恶魔城》音乐的代名词，但掌机上的多款游戏都是山根和其他人共同创作的产物，她本人只负责了少量曲目，只有PS2的两作由山根全权负责。为了衬托3D形态下更激烈的战斗，山根为本作献上的配乐更为波澜壮阔、荡气回肠，游戏的关卡不多，曲目不少，Boss拥有属于自己的独立配乐。可以说，纵观整个PS2的ACT游戏库，本作的配乐都算得上数一数二。《无罪的叹息》在全球的累积销量为95万套，这是自“月下”后，系列第一次在家用机上获得近百万的成绩，3D化《恶魔城》至此才获得了市场的肯定。

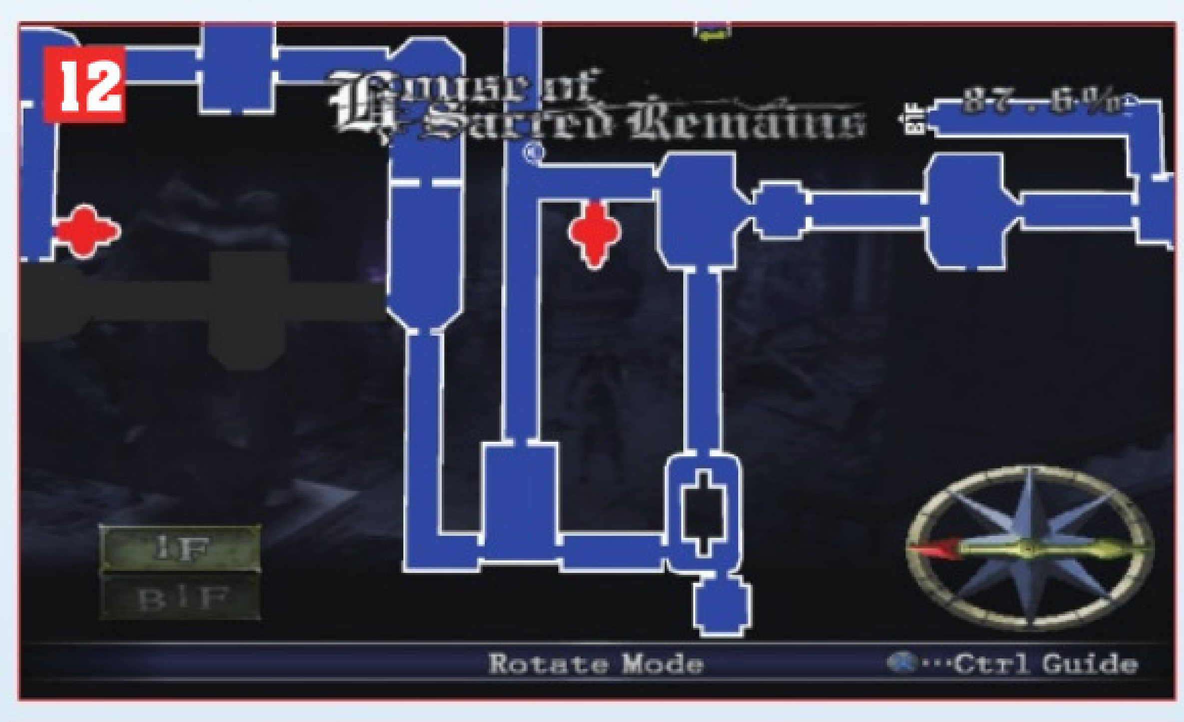








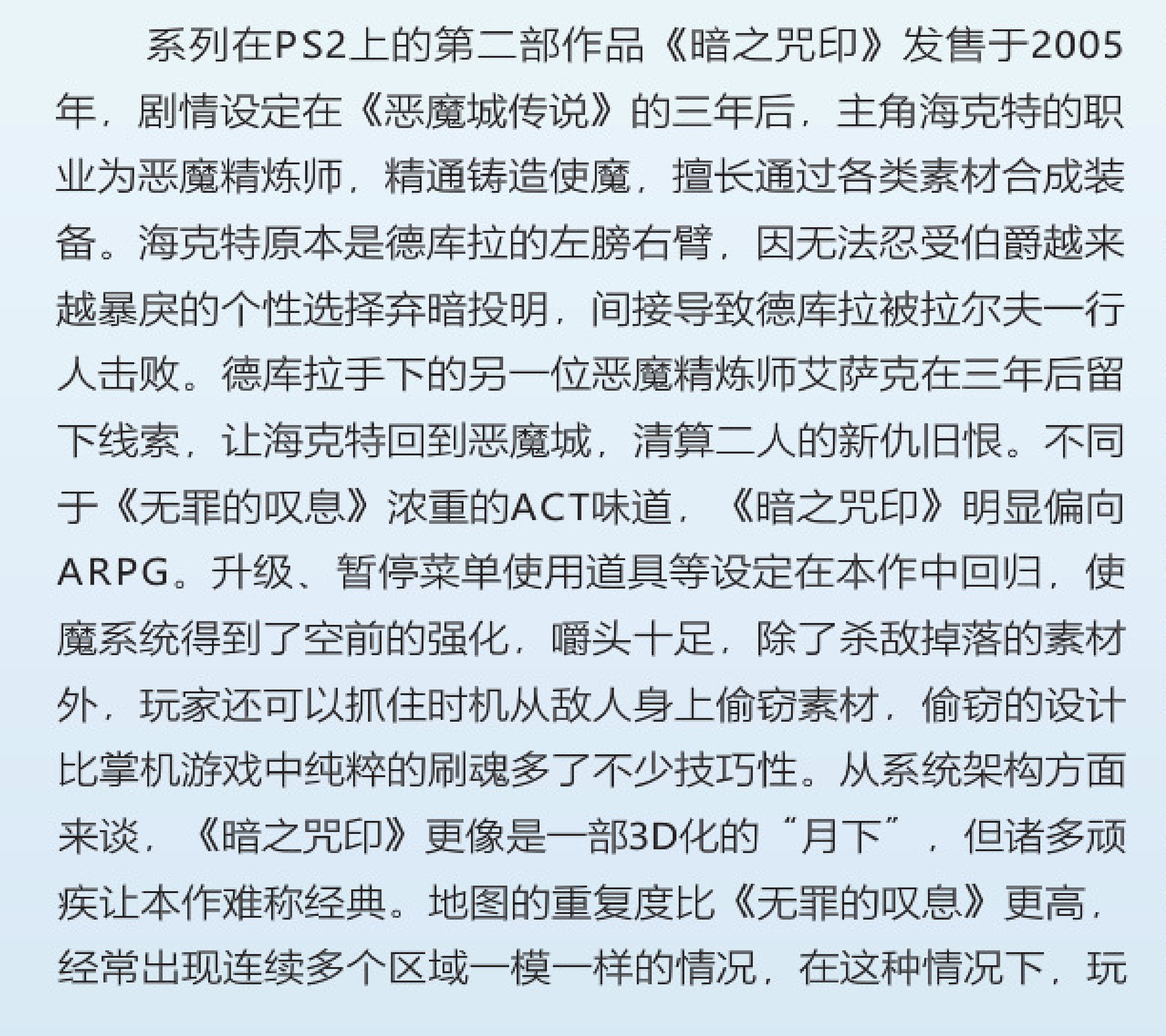
图12：游戏的地图依然是2D“银河城”的思路，把这种盒子套盒子的结构平铺到3D，效果可想而知
图13：约希姆拥有强大的远程作战能力，但整体能力不如里昂全面，这也是系列很多隐藏角色的特点
图14：继《白夜协奏曲》的祖斯特之后，《暗之咒印》也迎来了一位长相如同阿鲁卡多孪生兄弟的主角海克特
图15：拉近的视角让玩家看得更清楚，但也导致了各种混乱的问题，更何况本作的画面还不如前作，丑态尽露





图16：把标题去掉之后，只看封面画，在不点破的情况下，估计没有几人能想得到这是《恶魔城》的宣传图

图17：因为平台是Wii，玩家也没指望《审判》的画面有多出彩，但本作的图像连NGC版《刀魂2》都比不过



系列在PS2上的第二部作品《暗之咒印》发售于2005年，剧情设定在《恶魔城传说》的三年后，主角海克特的职业为恶魔精炼师，精通铸造使魔，擅长通过各类素材合成装备。海克特原本是德库拉的左膀右臂，因无法忍受伯爵越来越暴戾的个性选择弃暗投明，间接导致德库拉被拉尔夫一行人击败。德库拉手下的另一位恶魔精炼师艾萨克在三年后留下线索，让海克特回到恶魔城，清算二人的新仇旧恨。不同于《无罪的叹息》浓重的ACT味道，《暗之咒印》明显偏向ARPG。升级、暂停菜单使用道具等设定在本作中回归，使魔系统得到了空前的强化，嚼头十足，除了杀敌掉落的素材外，玩家还可以抓住时机从敌人身上偷窃素材，偷窃的设计比掌机游戏中纯粹的刷魂多了不少技巧性。从系统架构方面来谈，《暗之咒印》更像是一部3D化的“月下”，但诸多顽疾让本作难称经典。地图的重复度比《无罪的叹息》更高，经常出现连续多个区域一模一样的情况，在这种情况下，玩家依然要忍受读盘画面，美工也不如前作，技术力的明显退步令人费解。主角不再是贝尔蒙特家族的成员，武器的选择更丰富，但手感反而大不如前，挥砍动作明显不够自然，看上去更像是兵器牵着人走，而非人在挥舞兵器。玩家可以使用右摇杆自由调整视角，也可以锁定单体敌人，但这两个新设定并没有处理好，反而让视角更加混乱。Crazy难度与前作截然相反，只提升敌人攻防，不提升AI，缺乏让人挑战的欲望，不过是数字游戏罢了。音乐依然是游戏的最大亮点，山根这一次融入了更多摇滚元素，曲目相当热血，但一款游戏仅靠音乐难以立足。《暗之咒印》的累计销量为45万套，只有前作的一半水准，《恶魔城》的3D化征途再遇滑铁卢。

《暗之咒印》的销量滑坡让IGA再次把重心转向掌机，系列下一次重返家用机是2008年Wii平台的《审判》，这是一款各方面让人大跌眼镜的作品。几乎没人想到《恶魔城》会变为3D格斗游戏，本作的操作、视角、平衡性都有诸多问题，在《VR战士》《铁拳》《刀魂》等大牌格斗游戏面前缺乏优势。作为一款Fans向游戏，IGA却选择让小畑健负责人设，封面上的西蒙完全是穿着铠甲的夜神月，其他角色的造型也充满争议。IGA还在2008年公布了一款高清平台的《恶魔城》新作，以阿鲁卡多为主角，放出一段视频后就彻底沉寂了。游戏胎死腹中的详细过程目前尚不明确，但根本原因十分明显，IGA和他的团队在掌机上耗费太多时间，不熟悉3D游戏开发，连PS2都玩不转，更别提高清平台了。2010年《暗影之王》的发售，标志着系列从IGA时代转向水银蒸汽时代。

向西之行/水银蒸汽的新恶魔城

《暗影之王》的开发始于2007年，当时西班牙的水银蒸汽公司刚刚制作完平庸FPS新作《耶利哥》，在寻求下一个项目的过程中找上了KONAMI。水银蒸汽提议用他们的3D引擎复刻《恶魔城》，制作了一段西蒙当主角的演示。KONAMI高层被出色的画面和哥特式的氛围打动，同意为游戏提供开发资金和发行业务，但他们不愿将《恶魔城》这个历史悠久的品牌交给外人。在最初的协议中，《暗影之王》的标题并没有《恶魔城》这三个字，水银蒸汽只能把游戏当作原创新作开发。此后事件又发生了新的转机，在KONAMI拥有实际话语权的小岛秀夫看到了这一项目，他力挺水银蒸汽，要求

高层为《暗影之王》加回《恶魔城》的主标题，但游戏的剧情依然采用新的世界观设定，与之前的系列作品没有直接联系。小岛秀夫本人并没有参与游戏的实际开发，他仅为日语配音出了一些力。

虽然《暗影之王》被广泛认为是模仿《战神》的作品，但若论发售时间，其实《无罪的叹息》比《战神》还早了2年，《暗影之王》的系统也可以看到很多《无罪的叹息》的影子，例如完美防御，以及距离较远且不能调整的视角。不过论及核心，《暗影之王》依然更像是《战神》，而非《无罪的叹息》，主角的武器战斗十字架依然被称作“吸血鬼杀手”，但与《无罪的叹息》那条皮鞭大相径庭，更像是《战神》中的链刃，走的是大开大和的路子。很多人抱怨《暗影之王》的敌人打不出硬直，只能用闪避和碎招你一下我一下蹭血，其实游戏中的敌人都可以用特定的招数打出硬直，但不同敌人所需的招式不同，掌握系统所需的学习成本太高，对于那些只想草草通关一次的人而言，这样的设计显然不够人性化。相较其他动作游戏，《暗影之王》又缺乏让人反复通关的动力，流程推进回到了FC初代的模式，玩家可以在选关画面中回到之前的场景，不过这毕竟与“银河城”式的探索有着本质区别。本作的完成度不低，流程较长，但节奏过于慢热，很容易让人在中途放弃。《战神》对于游戏开发者最大的启示就是节奏感，开场就献上一场壮丽无比的战斗，勾起玩家的热情，本作从战神那边学了不少东西，唯独没学到这一点。

很多玩家抱怨本作的敌人设计不够丰富，其实水银蒸汽也有难言之隐，作为新系列的第一作，《暗影之王》的主要目的是塑造一个独特的世界观，因此限制了敌人的类型，不符合哥特味道的设计都被刨除在外。三个暗影之王分别是狼人、吸血鬼和死神的首领，杂兵也以这三种为主。场景方面，开篇的夜雨村庄、中期的教堂与城堡，以及后期的冥界都充满了老一代《恶魔城》的哥特味道，作为重头戏的城堡虽不能自由探索，但气势恢弘、结构合理，远比PS2两作的巨型平房更漂亮。问题出在第2章的古希腊风格遗迹，这一章模仿《战神》的痕迹过于露骨，根本不是《恶魔城》应有的风格。游戏的剧情也只能算中规中矩，大部分人都能猜到佐贝克的背叛，只有著名演员帕特里克·斯图尔特在读盘时朗诵的日记算是个亮点。剧情的最大亮点是结局，主角加百列·贝尔蒙特成为了德库拉，更令人吃惊的是，他居然隐藏在21世纪的现代都市里！这种颠覆性的设定显然不可能出现在过去的《恶魔城》中。水银蒸汽曾表态，《暗影之王》另立一个世









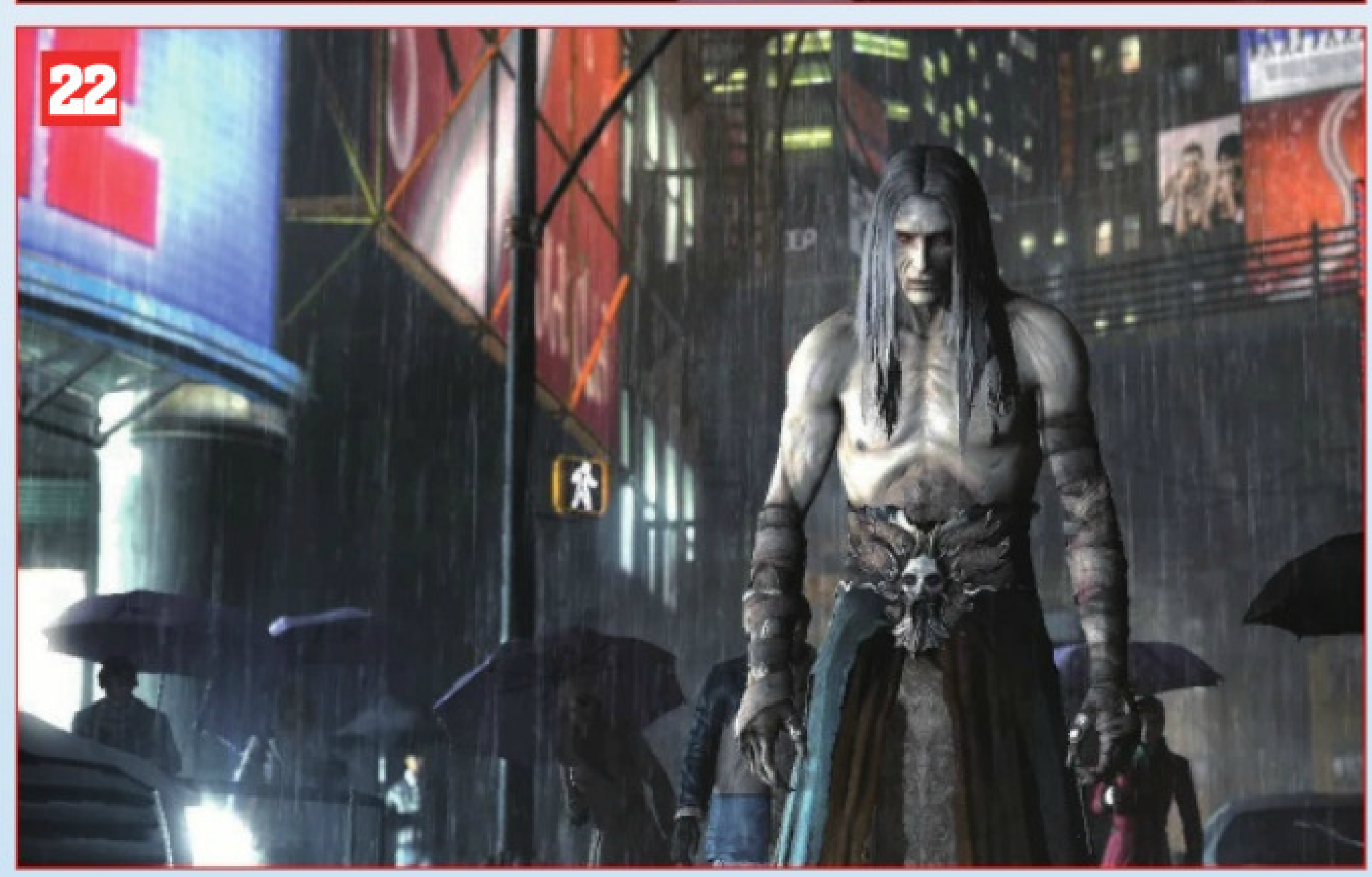


图18：《暗影之王》开场在村庄与狼人在夜雨下的战斗，当年水银蒸汽靠的就是这股哥特味获得了KONAMI的采纳
图19：与泰坦的战斗明显模仿了《旺达与巨像》，但在节奏方面远不如后者，泰坦的结构不算复杂，需要抓紧的时机却太多
图20：《暗影之王》同样设定在11世纪，通过诸多城堡外的场景，展现了欧洲那个愚昧、落后、困苦的年代
图21：《暗影之王》1代结局的教堂，也是2代现代篇的起点，只从这个角度来看，玩家不会意识到这是21世纪
图22：当人们惊讶于加百列变成德库拉的事实，镜头一转，展现了更令人吃惊的东西，他居然一直活到了现代社会

界观是为了不与IGA之前设定的年表发生冲突，这样就获得了更大的发挥空间。西班牙人并不想鸠占鹊巢，IGA依然有可能回到KONAMI继续制作《恶魔城》，不改变他的设定也是对他的尊重。水银蒸汽从一开始就制定好规划，《暗影之王》将是一个三部曲完结的故事，每一作的剧情都要包含足够的信息量，不能拖戏。首部作品将主要篇幅用于建立世界观，更复杂的戏剧冲突留给了后两代。

加百列·贝尔蒙特最终成为了吸血鬼，虽然别人称他为德库拉，但他却常常自称德库。历史上的德库是德库拉的父亲，游戏将两代人的经历融合到一起。弗拉德二世曾响应神圣罗马帝国发出的龙之使令，率领骑士对抗奥斯曼帝国，此后他便使用龙的标志作为家族纹章，“德库”（魔龙）这一绰号也与此有关，“德库拉”（魔龙之子）则是他的儿子弗拉德三世的绰号。但为了在两大势力的夹缝中竭力生存，不论是德库还是德库拉，都曾采用骑墙策略，甚至博取奥斯曼帝国的欢心，这样才能坐稳位子。加百列曾被视为天选者，最终却成为光之兄弟会的敌人，也是对历史上德库拉父子二人的影射。有趣的是，过去的《恶魔城》揭示了万恶之源混沌，德库拉投靠混沌则是为了报复上帝，但游戏从未提供上帝确实存在的证据。《暗影之王》的最终Boss撒旦则是上帝之子，因对抗父亲被逐出天堂。同为设定在11世纪的作品，《暗影之王》借鉴了不少《无罪的叹息》的元素，加百列·贝尔蒙特的经历如同里昂·贝尔蒙特和马蒂亚斯·科奎斯特的合体，游戏的剧情也暗示他的身份可能是科奎斯特家族的私生子，主力武器“吸血鬼杀手”的锻造者依然是里昂纳多·甘道菲，但甘道菲本人并未在游戏中露出真容。游戏还从之前的外传甚至废弃作品中吸取灵感，1代的狼人首领科奈尔的名字出自N64版《默示录外传》，2代登场的维克多·贝尔蒙特则是DC版《复活》的主角，“德库拉与贝尔蒙特的血脉交融”这一概念则源于GB版《漆黑前奏曲》。

游戏最初并未详细交代加百列变为吸血鬼的过程，这部分由后来的DLC补完。加百列干掉了三位暗影之王，导致更可怕的魔王“被遗忘者”挣脱束缚，凡人无法进入“被遗忘者”的所在区域，吸血鬼劳拉献出自己的生命，让加百列吸干了自己的血，获得打倒“被遗忘者”的机会。将主角变为德库拉是一步大胆的棋，这样一来，在之前的《恶魔城》作品被日益平面化、符号化的伯爵形象，终于在《暗影之王》系列中变得立体而丰满。即使变为德库拉，加百列也并没有彻底成为邪恶的代名词，玩家经常把一个角色扣上或黑或白的帽子，但现实的主色调是灰色，并非黑白分明。加百列就是一位灰色人物，堕落为德库拉，并非他本人的意愿。即使变为吸血鬼，即使成为了恶魔城城主，加百列的心中也始终没有彻底放弃对光明和善的追求，草菅人命、盲从命运的兄弟会反而更像是为人不齿的反派。

音乐是《恶魔城》玩家关心的部分，《暗影之王》请来了上百人的交响乐团，配乐气势恢弘，但并不以旋律取胜，较为工业化而匠气。画面的非议则要少很多，虽比不过同年发售的《战神3》，但也算得上相当出色。主机版的掉帧问题严重，游戏的流畅度经常跌到24帧以下，2013年发售的PC版不但集成了全部DLC，还将流畅度提升到60帧，对显卡的要求也不高，终于解决了问题。《暗影之王》的销量超过150万套，成为《恶魔城》史上卖的最好的一作。水银蒸汽也没有









图23：加百列被复活妻子的幌子所利用，走上了不归路，他想不到，连他自己的妻子都在蒙骗他，没有说出事实
图24：死神之王佐贝克操纵加百列，让他亲手杀死了自己的妻子，但帕特里克·斯图尔特的配音始终温文尔雅
图25：虽然身为吸血鬼，但劳拉算不上什么反面角色，只是一个孤独寂寞的孩子，永生对她来说是一种折磨
图26：撒旦操纵佐贝克，玩弄加百列，只为得到上帝面具，但从游戏中的表现来看，撒旦也被耍了，面具并没有提升他的实力

忽视掌机用户的需求，将下一部作品交给了3DS。

2013年的《命运之镜》是《暗影之王》三部曲的第二部，也是剧情上最重要的一部。1代主角所属的光之兄弟会在游戏中逐渐露出了狰狞的真面目，兄弟会早就通过预言得知了一切，他们知道加百列会打败三位暗影之王，也知道加百列会变为德库拉。他们故意隐瞒了加百列的儿子特雷弗出生的消息，将其秘密培养为新一代吸血鬼猎人，作为收拾德库拉的工具。兄弟会告诉特雷弗，他的父亲杀死了母亲，并成为了德库拉，但没有告诉他父亲杀死母亲是无心之举，更没有告诉他这一切都在兄弟会的算计之内。特雷弗抱着为雪耻而弑父的心态闯入恶魔城，但不敌德库拉。特雷弗临死前才向父亲坦白身份，意识到亲手杀死儿子的德库拉陷入了癫狂，他喂特雷弗喝下自己的血，让特雷弗以吸血鬼的形态复活，变为阿鲁卡多。愤怒的德库拉袭击了兄弟会的据点，特雷弗的妻子希法死于魔物之手，儿子西蒙死里逃生，长大成人后，西蒙与阿鲁卡多一起击败了德库拉。在《命运之镜》的剧情中可以看到更多老《恶魔城》的影子，为了在有限的篇幅内讲完故事，本作对旧系列的时间线进行了压缩。特雷弗与阿鲁卡多合并为同一人，原本与特雷弗相隔两百年的西蒙变为了他的儿子。

正如游戏标题中可以看穿命运走向的魔镜，“命运”是本作剧情的关键词，表面上驱逐黑暗的光之兄弟会其实一直在奉行杀敌一千自伤八百的策略——三名开创者飞升至天堂，留给人间的黑暗面却成为了暗影之王；加百列击败了暗影之王，却变为吸血鬼之王德库拉。兄弟会深知命运的残酷，但并未主动改变命运，迷信的他们认为，如果违背预言，就会导致更糟糕的情况。在他们看来，让加百列堕落为德库拉，总比撒旦统治人间来得好，至于德库拉本人，找他的后代把他收拾掉便可。这种把战士当作棋子用完就丢的做派，让加百列深恶痛绝，兄弟会蒙骗子孙与他对抗的做法更是让他怒不可遏，正因如此，他才会派出魔物大军袭击兄弟会的据点。比起旧系列中失去妻子便迁怒于上帝或全体人类的德库拉，本作的加百列把怒火集中在兄弟会这一组织上，而非全体人类，并不算偏激，放血拯救儿子的一幕也增加了他人性化的一面。根据《暗影之王2》中加百列的自白，正是因为他的力量处于巅峰状态，死神之王佐贝克和撒旦才不敢造次，迷信的兄弟会一心与他为敌，却没有想过，假如他真的倒下，更具野心和侵略性的佐贝克或撒旦就会成为凡间的



图27：《命运之镜》的流程分为西蒙、阿鲁卡多和特雷弗三个篇章，后两者其实是同一个人，采用倒叙顺序叙事

图28：因为平台是3DS，游戏的画面没法和初代《暗影之王》相提并论，但在3DS屏幕上的裸眼3D效果不错

图29：正如标题，命运之镜和其镜魂是本作的重要角色，它向进入城堡的人昭示命运，信不信就由你了

图30：特雷弗在本作中变成了西蒙的父亲，特雷弗的妻子希法也随之变为西蒙的母亲，但她不可操作，只是个背景角色







新魔王，人类的日子只会更惨。

《命运之镜》的系统融合了《血之轮回》《无罪的叹息》和《暗影之王》的特点，关卡虽不算严格意义上的“银河城”，但也有一定探索元素。升级系统只能解锁招式，HP、MP的提升需要依靠地图中隐藏的宝箱。画面采用3D形式，招式也基本取自《暗影之王》，但视角和玩法以2D为主。水银蒸汽只派出了一个20人的小团体负责本作，大部队在忙着开发高清平台的《暗影之王2》，导致《命运之镜》充满了赶工痕迹。游戏的流程不长，即使完美通关也花不了多长时间。阿鲁卡多在宣传画中手持大剑，但游戏里的武器依然是锁链，显然是因为动作模组没来得及做完。3DS版的销量惨淡，制作组只得将游戏移植到PS3和Xbox 360上。除了游戏本身的素质问题之外，3DS在欧美的不振也有一定关系，大卖的游戏全部产自日本，欧美第三方甚至没有一款作品突破百万，这样的情况也让越来越多的公司把3DS的游戏移植到高清平台上，甚至彻底脱离掌机领域。对于《恶魔城》这种以欧美市场为绝对主力的品牌而言，掌机在欧美的衰退无疑是个打击。

路在何方/老品牌需要散发新活力

《暗影之王2》最终于在2014年春天发售，水银蒸汽重写了图像引擎，光照效果胜过前作，配上出色的后处理特效，画面质感飞升，自由转动视角尽显场景的精美细节。PC版支持1080P分辨率、60帧流畅度和高清贴图，画面达到PS4水准，对显卡的需求却依然不高，令人赞叹。游戏的过场动画变为即时渲染，主角更换服装也会在剧情中产生效果，取消播片节省了大量空间，本作的容量不到前作的一半，但流程长度相等。负责配乐的人数比前作更多，KONAMI为此申请了吉尼斯纪录，旋律水准也比1代有了很大提升。将故事设定在现代是为了向布拉姆·斯托克的小说致敬，小说版《德库



图31：帕特里克·斯图尔特的配音依旧出色，可惜2代中佐贝克的戏份太少，没有给他很多发挥空间

图32：撒旦等了几百年，刚刚来到人间，就看到唯二两个能阻止他的人站在他面前，如同系列之前的伯爵一样悲催



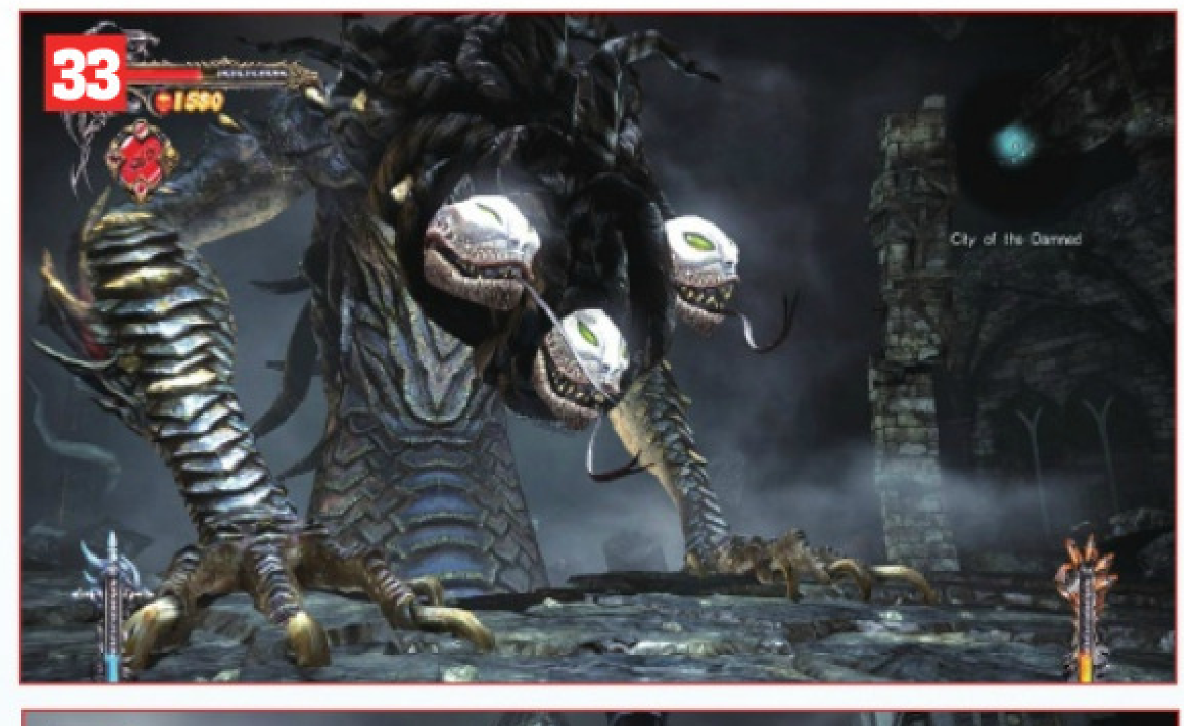








图33：作为系列的经典Boss，美杜莎和它的戈尔贡姐妹在《暗影之王2》中的复出算是弥补了1代缺席的遗憾
图34：1代与玩家交手的死神之王是个冒牌货，2代终于让佐贝克以Boss的身份正面交锋，其造型令人印象深刻
图35：虽然设定在现代，但游戏中的城市依然以德库拉的城堡为核心，显得并不突兀，没有脱离游戏的背景
图36：真正突兀的是这些手持枪械具备远程攻击能力的敌人，与他们的战斗缺乏乐趣，只剩下被戏耍的感觉

拉》能够成为经典的一大原因便在于把伯爵搬到了当代，使其拥有胜过古代故事的压迫感和真实感。2代的城市也并非纽约等现代化都市，而是一座以恶魔城为中心建造的都市，现实中欧洲的很多城市都是这样，古代城堡与摩天大楼遥相呼应，并不矛盾。将德库拉搬到现在并没有问题，游戏的缺点在于剧情安排，故事在过去和现代之间反复拉扯，零碎感太强。帕特里克·斯图尔特等著名演员的配音依然是亮点，但过少的戏份限制了他们的发挥。

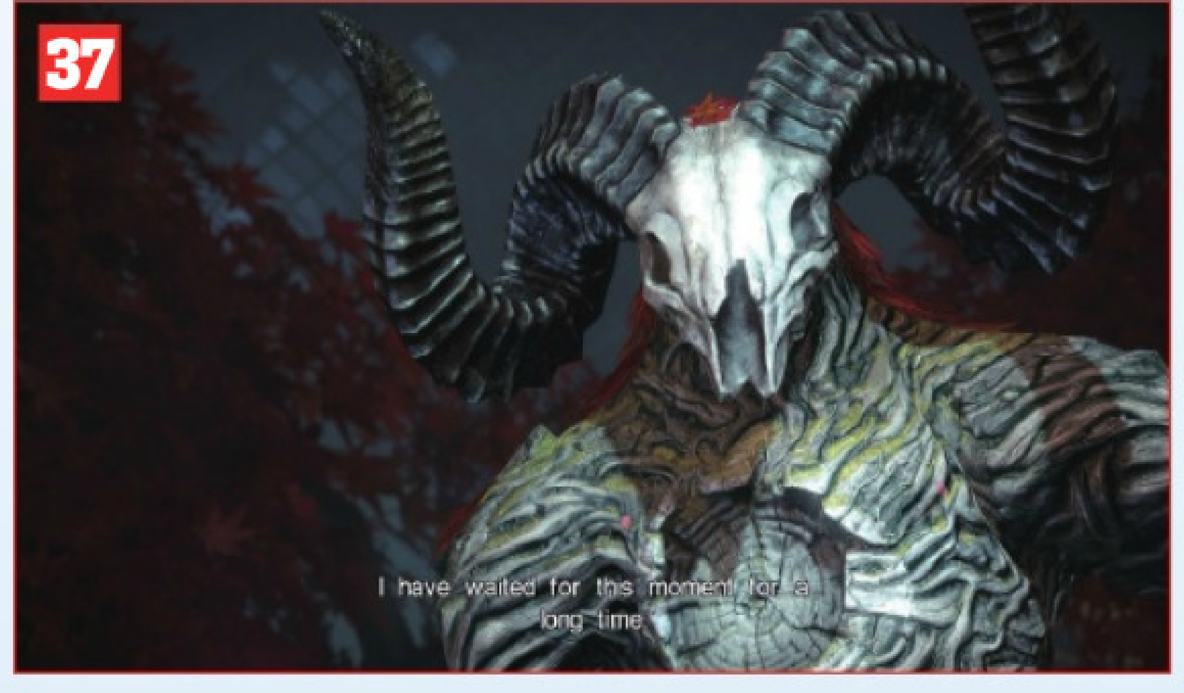
高清时代最接近“银河城”的游戏莫过于《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》，本作的开发者有意模仿《阿卡姆疯人院》，用电梯等各类特殊结构掩盖读盘时间。《暗影之王2》在表面上恢复了“银河城”的推进模式，但地图的结构设计很差，通关后玩家很难对地图的布局形成一个清晰的概念，现代和过去两个场景缺乏像“白夜”那样的解谜联动，浪费了一个原本大有文章可做的设定。战斗系统的改进值得称赞，2代加强了空中操作，跳空技的泛用性更高，新增的空中防御和空中闪避也相当实用。技能熟练度鼓励玩家不断尝试新的招式，避免出现一招鲜吃遍天的情况。虚空之剑与混沌之爪的思路源于1代的光暗魔法，但招式更为强劲，由于能量的吸收速度大增，消耗速度锐减，玩家得以频繁发动两种能力，使战斗更为爽快华丽。生硬的潜入关是游戏的最大败笔，本作的潜入更像是解谜设计，毫无自由度可言，玩家只能按照制作者预设的一种打法过关，否则就是死路一条。1代的解谜只要损失一些技能点数就可以直接跳过，但2代的潜入不能，玩家只能硬着头皮玩下去。很多人怀疑潜入部分是小岛秀夫强塞进去的，其实小岛在1代就没插过什么手，2代连日语配音都没有，游戏的好坏和他关系不大，这点也得到了开发组内部人员的证实。《暗影之王2》的潜入部分和《潜龙谍影》没有关系，完全是蹩脚模仿《阿卡姆疯人院》的结果。

德库拉变身老鼠潜入是在布拉姆·斯托克的小说中就有的内容，问题在于，本作的宣传和成品出现了重大偏差。游戏在2012年初公布时放出了一段德库拉横扫千军万马的宣传片，这段CG成为了现在游戏中的片头动画，结果玩家在游戏中却操作着一个变成老鼠躲避巡逻的家伙。2代的加百列固然比1代更强，但能力上只有量变，缺乏质变，远没有达到玩家心中德库拉应有的水准。游戏中类似的逻辑问题比比皆是，撒旦军团手持重炮的量产型杂兵可以秒杀加百列，后者在正面冲突中毫无还手之力，但加百列却可以干掉撒旦，难道撒旦的能力尚不如他手下的量产杂兵？同样的问题出现在枫叶迷宫的潜入部分，山羊神阿格纽斯只要发现加百列，一击就能强制把主角打回起点。玩家熬过潜入关，与阿格纽斯正面对决，却发现这位Boss只是草包一个，令人哭笑不得。前作过于频繁的QTE遭到批评，本作加入了关闭QTE的选项，游戏自动输入QTE指令，玩家只会看到固定的动画。然而，错误的设计不论怎么修改都是错误的，明智的开发者会直接去掉错误的设计。《阿卡姆疯人院》落下悬崖时会出现QTE，即时输入指令才能避免Game Over，《阿卡姆之城》直接将QTE指令连同动画一起去掉，主角永远摔不死，掉下去立刻就能爬上

来。既然水银蒸汽如此崇拜Rocksteady，就应该学习他们的思路，彻底取消QTE，这样一来，制作组省下很多设计无用动作的时间，主角也犯不上每次吸血都逼着玩家看一段漫长的动画。

根据制作组员工的说法，水银蒸汽内部对于潜入关早就抱怨连连，监督恩里克·阿瓦瑞兹（Enric Alvarez）刚愎自用，否决了手下的提议，阿瓦瑞兹还是公司的老板，员工拿他根本没辙。根据Metacritic的统计，游戏在PC、PS3和Xbox 360上的媒体平均分为61、62和70，均低于前作。所有媒体都对潜入部分口诛笔伐，尤其是阿格纽斯的枫叶迷宫，很多评测者甚至认为想通过这段只能看运气。其实只要利用变雾的能力，就可以轻松通过枫叶迷宫，但之前的变雾只用于穿过栅栏，很少有人能想到这点，游戏的引导性并不好。问题是，仅仅因为引导性差，就能否定一个游戏的全部价值么？假如“月下”是诞生于今天的一部完全新作，将其交给媒体，会不会有评测者直接干掉里奇特通关，然后抱怨游戏剧情不完整，继而打出低分？况且潜入在游戏中所占的比例并不多，所需的技能和思路也很简单，稍微动动脑就能通过。Metacritic上三个版本的玩家评分均在8.0以上，远高于媒体。这种十分罕见的情况，体现了玩家对媒体的不信任心态和反击行为。在这个游戏设计近乎于“衣来伸手，饭来张口”的时代，有些争议确实值得我们去深思。

《暗影之王2》终于搬出了阿鲁卡多手持大剑的动作模组，可惜玩家依然不能操作。根据黑客对游戏文件的分析，《暗影之王2》的第一个DLC名为“启示录”，由阿鲁卡多担任主角。2代的结局颇有烂尾嫌疑，DLC应该能起到补完剧情的作用。水银蒸汽早就明确表示，《暗影之王2》是他们的最后一款《恶魔城》，今后就算KONAMI推出《暗影之王3》或重开一个新世界观，也和他们无关。值得一提的是，老一代恶魔城制作人IGA将在今年的游戏开发者会议演讲关于《恶魔城》的内容，2010年《暗影之王》发售后他便极少在公开场合出现，这次浮出水面，可能与《恶魔城》新作有关。如果让IGA负责2D玩法的游戏，凭借多年的经验，其质量不会令人担忧。然而，欧美掌机市场的萎缩不允许系列像过去那样专注于便携平台，IGA又严重缺乏开发纯3D游戏的技巧。随着《暗影之王》系列告一段落，《恶魔城》今后的发展再次成了未知数，希望KONAMI能够在新的时代让这一历史悠久的老品牌继续散发活力。P



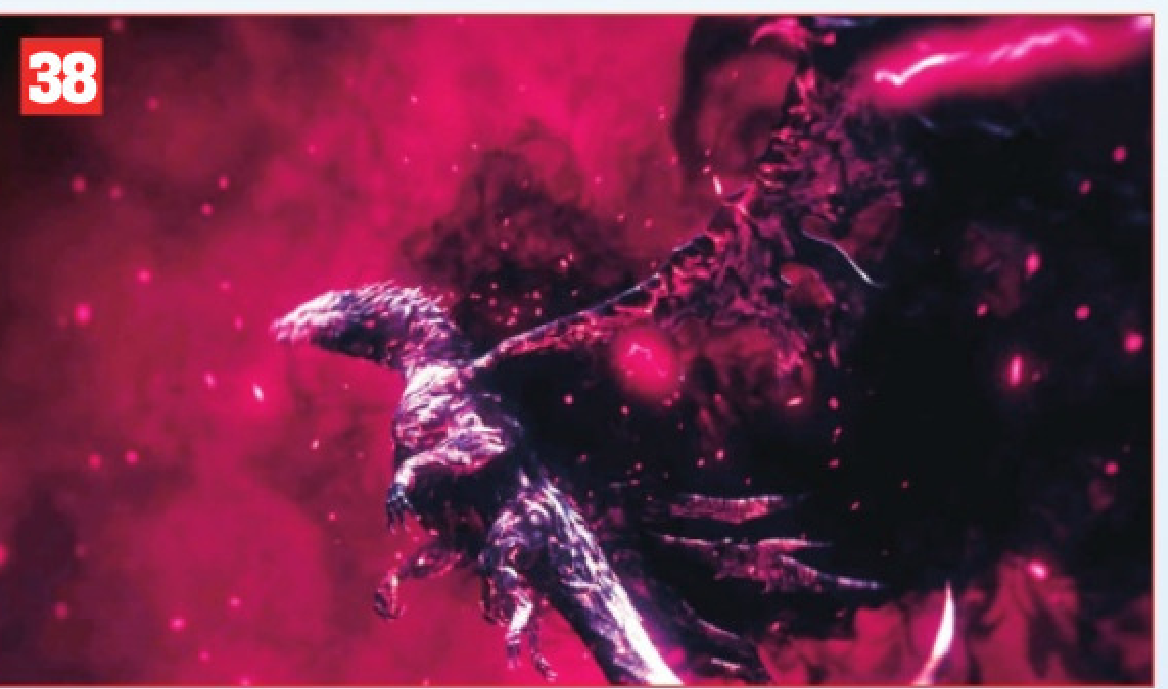




图37：阿格纽斯大概算是本作中最讨人厌和最遭人鄙视的Boss，潜入关接近无赖的他进入正面对决却不堪一击
图38：主角备受期待的魔龙变身最终蜕化为播片范围杀伤技，令人极度失望，没有体现出德库拉应有的实力
图39：阿鲁卡多在游戏中的动作模组已经相当完整，攻击闪避防御一应俱全，出剧情DLC只是时间问题

REVIEW

评论
泰坦降临
南方公园：真理之杖
出击飞龙

小品
周六晨间RPG

游戏英雄传
文斯·赞佩拉



P123

南方公园

在游戏史上影视作品改编的游戏数不胜数，但是真正能让人点“赞”的可能连10部都找不出来。出卖影视版权的一方往往只想用品牌效应捞一笔，而制作方则抱着“糊弄完交差”的态度制作。所以有一段时间影视改编游戏几乎成了烂作的代名词，直到《南方公园：真理之杖》的出现。

■辽宁 Nemo

神兵天降，谁人能挡

2013年E3，全球所有玩家的目光都集中在两大次世代主机Xbox One和PS4的全新游戏能够带来何种次世代式的体验上，但没人想到的是，整个展会上最惊艳的，竟然是一群用惯了古旧引擎的开发者，制作出的一款画面并非次世代级的作品。



■ 游戏背景的动态元素相当丰富，让玩家感到置身于宏大的战场中，战役剧情模式还有更多的动画

泰坦降临
Titanfall
类型
射击
制作
Respawn Entertainment
发行
EA
发售日
2014.3.11

4年前，在《使命召唤：现代战争2》的销售额轻松突破10亿美元后不久，Infinity Ward的两位创始人杰森·韦斯特和文斯·赞佩拉与动视高层之间爆发了著名的“解雇门”。按照杰森和文斯的说法，动视曾承诺，Infinity Ward可以获得“现代战争”系列的部分版权，所有使用该引擎的游戏都需要向Infinity Ward缴纳权利金（包括Treyarch的两部《黑色行动》）。动视还承诺给这家工作室更多的自治权，但这一切都成为了空话。杰森和文斯对高层的不满由来已久，《使命召唤4》从二战转向现代战争，这一明智的选择却遭到动视反对，虽然游戏突破千万的惊人销量证明了杰森和文斯是对的，但此事也加剧了二人对高层的反感。杰森和文斯从未打算把自己永远绑在《使命召唤》的战车上，早在2006年，Infinity Ward就策划了一个原创的科幻游戏项目，但为了做好《使命召唤4》，这一项目被迫取消。此后，杰森和文斯发现，继续呆在Infinity Ward，就只能把一辈子搭在《使命召唤》上，动视又不愿让出《现代战争》的版权，他们不过是陪人做嫁衣。矛盾爆发后，动视解雇了二人，并严厉审讯了其他员工，在集团内引发地震。杰森与文斯在EA的支持下成立了新的公司重生娱乐（Respawn Entertainment），Infinity Ward的50名骨干追随他们而去，但动视长期以官司为手段阻挠他们开发新作，双方的法律纠纷在2012年5月以庭外和解告终，免除了后顾之忧的重生工作室才得以将主要精力投入到游戏开发，而在此之前，杰森因为家庭原因离开了重生，文斯则坚持了下去。处女作《泰坦降临》在2013年E3展首次亮相，赢得满堂彩。经过长达4年的漫长等待，游戏终于在2014年春发售。

如无声处听惊雷

为了让白手起家的新公司加快开发速度，购买外部引擎并不意外，但《泰坦降临》选择起源引擎出乎意料。重生表示这是在他们试用了所有主流授权引擎



女汉子

Sarah是IMC和反抗军两大阵营中唯一的女性主要角色，为她配音和做面部捕捉的则是Respawn的社区经理Abbie Heppe

后的选择，起源与《使命召唤》同为id Tech系引擎的近亲，在各方面非常接近，员工可以把开发《现代战争2》的大量经验挪过去，迅速拿出成品。多台机甲混战时，绚烂的粒子效果极为火爆，虽然Xbox One版的分辨率和帧速令人大跌眼镜，不过PC版的表现还算坚挺。《泰坦降临》的画面不算惊艳，但也绝对算不上扣分点，至少PC版不算。更换引擎后，地图的可探索空间变大，大部分房间都可以进入，不会出现“使命召唤”系列那种满地图假房子的情况，天空的远景也不再是一张纸片，玩家可以看到丰富的动态元素，如成群的舰队和山峦般的巨兽。相应的，本作的配置需求也比《现代战争2》高了不少，因为所有房间都有详细的内部结构，再加上游戏的节奏极快，大量贴图需要一口气直接载入，对显存容量和带宽的要求较高，在1080p高画质下需要HD7870或GTX660级别的显卡才能稳定在60帧。特效方面，《泰坦降临》并不出彩，但该有的基本效果都有，画面干净清爽。本作的画面优势体现在各类动作上，这也是《现代战争》系列的特色，驾驶员以不同角度进入三种不同型号的泰坦，会看到不同的进舱动作，显然是精心设计的结果，在60帧的流畅度下，各种动作干脆利落，毫不拖泥带水。

相较画面，本作在音效方面的亮点更明显。史蒂芬·巴顿（Stephen Barton）与哈里-格雷戈森·威廉姆斯（Harry-Gregson WIlliams）合作为《使命召唤4》创作的配乐可谓人尽皆知，他在《泰坦降临》中的表现同样令人满意。不仅是战役剧情，普通对战也穿插了恰到好处的配乐，两个阵营拥有不同的音乐风格，IMC的旋律霸气十足，抵抗军则更为婉转悠扬。

本作的配音依然是一流水准，除了剧情演出和角色塑造外，丰富的配音还为战斗提供了便利，几乎所有重要信息都有语音提示。泰坦的机载系统即时预警敌机数量，寡不敌众时应立刻撤退。在控制点模式下，玩家几乎不需要查看屏幕，只需听取指挥官的联络，就能即时了解三个据点的情况。本作的人机交互堪称一绝，界面按照新式战机的抬头显示器设计，玩家只需盯着屏幕中间就可以了解到所需的信息，连轻武器都在枪身上安装了残弹数显示器，配上充足的音效提示，熟悉操作后完全不需要低头看屏幕下方的各类数据，把全部精力投入到激烈的战斗。本作的弹药相当充裕，泰坦的各类武器数量都是无限，只需要装填时间。机师的枪械弹药多到用不完，每次进入泰坦都可以补满所有武器的弹药，不会出现耗尽子弹屈死的情况。

PC版的Origin仅用于验证账户信息，本作的所有版本均由微软提供对战服务器，通过遍布全球的Azure云平台匹配玩家对战，效果远超廉价的点对点模式。东亚的数据中心位于香港，大陆玩家的延迟较



杰森·韦斯特和文斯·赞佩拉的合影，2002年的《荣誉勋章：联合突袭》就让二人打出了名气

2月的试玩版只开放了中型泰坦“阿特拉斯”，正式版则提供了重型泰坦“巨魔”和轻型泰坦“游侠”



机师可以从任何角度进入泰坦，角度不同，型号不同，出现的进舱动画也不同，让人百看不厌

泰坦空降后，会在原地等待一段时间，同时产生一个蓝色的防护罩，对敌军具有杀伤作用

枪械的瞄具下方直接显示了残弹数量，玩家根本不需要看屏幕

低，虽然本作的网络还存在一些小问题，如匹配不合理等，但整体表现令人称赞。本作的房间人数仅为12，剩余的空缺由Bot填充。

Bot分为人类步兵和幽魂机器人两种，不论是哪一种，能力都比不上玩家操纵的机师。游戏借鉴了DotA等MOBA作品的思路，Bot扮演着两类比玩家低级的独立兵种，枪法很烂，但依然具备一定威胁。本作的Bot追求的不是枪法，而是模拟人类的走位，特别是幽魂机器人，从远距离观察的姿态和人类玩家很像，这是其他游戏中那些枪法厉害百倍的Bot都没做到的，从这个角度来看，本作的Bot设计可谓相当成功。玩家可以藏身于Bot群中迷惑敌方，颇有木隐于林的味道。一个房间内只有12名玩家，但还可以容纳12架泰坦和24个Bot，理论上最多作战单位高达48个，战场并不空虚。坐上泰坦后，因为比例问题，驾驶舱内的视野瞬间大了一圈，再加上12名玩家人人均可坐上泰坦，6对6的规模其实相当合理，制作组也表示这是他们经过长期实验做出的选择。虽然关卡较小，虽然只有12名玩家，但因为地图设计紧凑，同屏的动态效果密度极高，壮观的战斗在气势上不输给任何FPS，甚至达到了RTS级别。

另一类故事

没有单人战役是游戏另一个充满争议的话题。《泰坦降临》战役两侧的机师均由玩家扮演，从不同的视角经历战争。多人战役对比传统的多人对战在玩法方面并没有本质区别，只是多了一些动画和台词，战斗中的剧情以画中画的形式插入，很容易在激烈的交火中被忽略。其实本作的复杂机制先天不适合单机，虽然步兵、幽魂机器人和泰坦可以交给AI处理，但机师拥有隐身和喷射背包能力，难以编写对应的Bot。根据文斯·赞佩拉的说法，通过成就系统的统计，他们发现在过去的“现代战争”系列中，只有一部分正版用户通关了单人模式，很多人购买游戏后都是直奔多人而去。不论如何，对于此类FPS，多人模式的耐玩度远超单人，制作组却需要为两个模式投入同等的人力物力，从开发者的角度来看，并不划算。对于那些不擅长多人对战的玩家，本作提供了大量Bot士兵，收割Bot的过程与传统单人模式中的横扫千军并没有本质区别，这样一来，反应较慢的玩家也能在对战中有事可做。每局游戏胜负已分后，会进入撤退阶段，这一情景与《现代战争》系列的逃亡桥段非常类似，只是环境由单人变为多人，失败方需要突破重重包围，到达指定地点，乘运输机撤离，但胜利方在火力充裕的情况下也可以击落运输机。制作组通过巧妙的游戏机制，将很多单人模式的体验融入到多人模式中，别具匠心。

并不是所有FPS都需要单人战役，如果一个FPS只有多人模式，只要它的美术风格和世界观足够出色，就可以满足玩家对代入感的需求。《军团要塞2》没有单人战役，但没人会抱怨游戏缺乏带入感。《反恐精英》同理，玩家只需要清楚恐怖分子与反恐特警围绕拆弹和人质展开交锋便足矣，游戏本身的机制也不适合单人战役，《零点行动》的剧情战役早已成为笑柄。《泰坦降临》虽然把重头戏放在了剧情之外，但游戏本身独特的设计和风格已经给玩家提供了充足的沉浸感，况且本作简短的战役动画也具备不少闪光点，如谷神星的决战。毕竟，重生工作室的骨干曾经亲手缔造过两款《现代战争》，在剧情方面不输给任何人，他们欠缺的只是人手和时间。对于一个75人的团队，一个实际开发周期不到两年的项目，将重心放在剧情之外，也可以理解。《泰坦降临》的多人战



机器人革命

IMC方的人工智能Spyglass在统帅Graves转投反抗军一方之后当上了老大



■ 完成游戏内置的挑战除了经验值外还可以获得卡牌，泰坦卡可以让玩家无条件空降泰坦，但极为稀有



■ 数据刀可以入侵幽魂机器人和自动炮台，让他们为我方所用



■ 透视能力对隐身无效，且有一定延迟，并不算破坏平衡性，只是给了玩家一个选择



■ 战役的剧情采用画中画模式，右上角会播放相关视频，但玩家在鏖战中基本腾不出注意力

役在思路方面并没有大问题，把对战与剧情融合是个独特的点子，只是长度较短，点到为止。这更像是一种姿态，警告老东家动视：等重生获得了足够的经费和时间，为续作打造一个更为充实的多人战役，超越《使命召唤》的战役剧情绝非难事。

嘴炮君

IMC方的战地指挥官Blisk，为人心狠手辣，为达目的不择手段，在战役最后还和叛逃的老上司有一番关于忠诚的嘴炮

大卫 vs 歌利亚

在外人看来，渺小的机师对抗庞大的泰坦属于有勇无谋，但本作在这方面的平衡性令人惊异。每一名机师都装备了远程反载具武器，隐身和喷射背包带来的隐蔽性和机动性也让步兵得以在近程作战中迅速接近敌方泰坦，攀爬到它们的头顶，通过攻击弱点造成巨大伤害。游戏没有场景破坏系统，提高了机师的生存率。另一方面，泰坦也可以通过释放杀伤性烟雾的方式对付骑在头顶的敌兵，但不论是泰坦还是步兵，任何一种战术都不是万能的，步兵与泰坦的博弈充满了心理战，只有胆大心细的玩家才能笑到最后。

“平衡”是本作的关键词，除了步兵与泰坦的平衡，还包括各种战术与元素的平衡。使用冲锋枪和霰弹枪的玩家可以把本作当成《雷神之锤》或《部落》之类的古典流FPS，全程跑酷，靠机动性收割敌人；《孤岛危机》的爱好者可以利用隐身技能，将敌人戏耍于鼓掌之间；《使命召唤》的玩家也可以装备红外透视能力，使用步枪在远距离歼灭敌人。三种打法并没有高下之分，也并没有本质冲突，只有综合了三种思想的玩家，才能成为最强者。除了靠杀敌数取胜的消耗战和机师猎杀战，以及抢占要地的控制点模式，本作还提供了泰坦生存战和夺旗战，前者的玩法与《反恐精英》类似，后者则颇有《雷神之锤》的风范。《泰坦降临》的对战已经远远超越了任何一代《使命召唤》，各派FPS用户都能在本作中找到自己感兴趣的部分，就算纵观整个FPS历史，含金量如此之高的作品都屈指可数。

下一站天王

难能可贵的是，本作的“平衡”并不代表“平庸”，制作组集百家之长，又保留了浓烈的个性，没有让本作变成四不像。《泰坦降临》充满了80年代的古早科幻风味，《装甲骑兵》和《攻壳机动队》这两部日本经典动漫提供了文化支点，游戏的致敬并没有停留在皮毛层面，而是将两部作品精彩的战斗场面充分理解吸收，融入到系统设计之中，令人拍案叫绝。主机在去年实现了更新换代，玩家面临的却是一款又一款华丽而空洞的作品。《泰坦降临》在图像技术方面并不出彩，但空前成熟而有趣的游戏设计足以使其成为第一款真正的次世代游戏。正如同7年前的《使命召唤4》树立了高清FPS标准，在未来的几年内，《泰坦降临》也将成为主流FPS竞相模仿的成功范本。重生工作室的75人只用两年不到的时间，就拿出一款让《使命召唤：幽灵》相形见绌的杰作，颇有“楚虽三户，亡秦必楚”的雄心与执念。虽然《泰坦降临》在销量层面比不过《使命召唤》，但这不过是新品牌万里长征的第一部，系列的潜力难以估量，一个新的王朝，已经拉开帷幕。



抵抗军在谷神基地出师不利，王牌机师麦卡伦身先士卒，从天而降撕开防线，成为剧情的最高潮



战役模式下，很多天空背景的动画都相当壮观，玩家可以看到巨型轨道炮击毁战舰这样的大场面



撤退阶段的运输机装甲极厚，但如果胜利方有多台泰坦，在火力全开的情况下也具备将其击坠的可能


在开场动画中和你一起空投到战场的士兵，除了个别剧情NPC外，其他都是与你并肩作战的玩家

■山东 科曼奇复兴计划

史上最好的改编游戏

在游戏史上影视作品改编的游戏数不胜数，但是真正能让人点“赞”的可能连10部都找不出来。出卖影视版权的一方往往只想用品牌效应捞一笔，而制作方则抱着“糊弄完交差”的态度制作。所以有一段时间影视改编游戏几乎成了烂作的代名词，直到《南方公园：真理之杖》的出现。



■ 欢迎来到南方公园，这里即将开启你的无节操之旅！

南方公园：真理之杖
South Park: The Stick of Truth
类型
角色扮演
制作
Obsidian Entertainment
发行
Ubisoft
发售日
2014.3.4

作为目前市面上最无节操又最有内涵的动画片，《南方公园》从出现起就得到了截然相反的两个评价。但是作为一篇游戏评论，我不想花太多篇幅介绍，感兴趣的读者可以自行搜索该系列观看，但是如果因此让你的节操掉了一地，我不负任何责任。

其实“南方公园”系列已经不是第一次改编游戏了，但之前的改编大多和其他改编游戏一样走一些擦边球路线，比如音乐游戏，卡丁车游戏等等。毕竟作为一个剪纸风格的动画片，表面上看的确没有什么太大的改变空间。所以当我第一次得知《南方公园：真理之杖》是一款由黑曜石工作室制作的RPG游戏时，不由的产生了很强烈的好奇。一个无节操吐槽动画片如何能做成高大上的RPG？事实证明黑曜石（前黑岛制作室主创组建）又一次给我上了生动的一课。

过家家引发的血案

“真理之杖”的故事发生在动画片第17季第9集之后。居住在南方公园的小朋友们在经历了“黑色星期五”的主机抢夺大战后明白，游戏的精髓并不是沦为主机大战的牺牲品，而是从游戏中找寻乐趣。于是小伙伴们决定忘了刚刚抢来的Xbox One以及比尔·盖茨的狰狞面孔（详情请参看动画片第17季7~9集），以《权力的游戏》为蓝本开始一个高端的仿RPG式的过家家。玩家扮演的是一个刚刚搬到南方公园的小朋友。在父母的责骂——不对，建议下认识了南方公园的主角们，从而开启了一场无节操的过家家之旅。

本作品是“在动画片中插入游戏”的典型案例。如果忽略游戏的战斗部分，你完全可以将其看做一部南方公园的剧场版。故事从“你”在路边救了布斯特小朋友开始，玩家先是加入了由卡特曼组建的“酷噼啪”王国，与由凯尔领导的精灵国为“真理之杖”（其实就是一根破木棍）展开了“史诗级”的对抗。随着故事的进行，你发现这并不是一场简单的过家家游戏，这个看似平常的小镇上隐藏着惊人的秘密，你



"大"反派

这个看起来不起眼的克莱德小朋友最后成为了游戏的最终Boss，就像当年一个叫阿尔萨斯的王子然后……我是不是说的太多了……

必须带领着你的小伙伴从邪恶的精灵手中夺回真理之杖的同时，团结更多派系，找寻秘密的答案（当然，实际过程的无节操程度让人不忍直视）。游戏既承接第17季前几集的内容，同时又穿插了《南方公园》历代的经典桥段，比如外星人入侵，纳粹僵尸等，同时也发扬了南方公园一贯的恶搞风格。例如中古游戏中烂大街的叛变剧情，玩家控制的主角全程只在游戏结束时说了一句话（恶搞"半衰期"系列），各种烂大街的种族主义玩笑，对加拿大人民无情的嘲讽以及对美国政府以及阴谋论者的嘲笑。其中最能体现动画片特色的就是大量不和谐内容的出现，例如游戏中的一个关卡就是在某个同志男的大肠里进行，最后给一颗塞到胃里的核弹做"流产手术"。与很多传统的改编游戏相比，"真理之杖"的剧本由于有了动画主创的加入，保持了动画自身的特点，同时动画和后期配音也是完全由动画片的主创人员提供。使得"真理之杖"极好地保留了原作的原汁原味。最重要的是游戏继承了动画片一贯的"用小孩的视角看大人"的特点。通过南方公园小朋友之间的故事对成人世界丑恶的一面进行了无节操的另类嘲讽。游戏最后的结局最终回归到了充满正能量的中心思想：无论外面恶心成什么样，和朋友在一起，开心就好。

严谨的游戏架构

有了这么一个新奇又无节操的故事，游戏自然就推动到了黑曜石最擅长的RPG架构中。因此本作可以看做是南方公园版的《博德之门》或者《辐射》。从职业的划分，迷宫的设置，对战设定以及互动方式都体现了黑曜石工作室扎实的制作功底。游戏的RPG架构十分严谨，从基本的战斗设定、不同职业的技能以及物品种类上都十分丰富。玩家需要从战士、法师、盗贼和邪恶的犹太人4种职业中选择一个，并带领自己的小弟不断的与敌对派别的敌人作战，游戏的战斗采用了经典的回合制战斗方式，但是为了照顾主机玩家，本作在100%支持手柄操作的同时，在战斗中加入了QTE功能。玩家对于QTE的完成好坏将会直接影响攻击的效果。物品上由于游戏毕竟是基于南方公园动画的世界观，RPG元素十足的同时又透着南方公园恶搞的一贯作风。所谓的"武器"不过是木剑，玩具弓，拖把，铁锤之类；所谓"魔法"就是放屁；所谓药品就是咖啡店和餐馆买来的各种零食。另外游戏还有终极的"召唤元素"：叫邻居大叔，餐馆老板甚至耶稣过来帮你海扁小朋友。任务上采用了黑曜石标志性的自由地图+多线性任务的设定。能够让玩家在按照"真理之杖"故事进行的同时，充分的探索南方公园小镇。场景中隐藏的谜题既满足了很多玩家的搜刮欲望，也能在关键时刻使玩家避免不必要的战斗，直接抵达目的地。

佳作但不够"硬核"

这种感觉首先来自游戏的售价与大部分一线大作持平。如果你是一个"南方公园"系列的粉丝，你可能会觉得这个价格还算合理。但是如果你是一个纯粹的RPG游戏玩家，花大价钱购买游戏后得到的仅仅是10小时左右的游戏流程可能会让你感觉不过瘾，虽然游戏的基本架构维持了黑曜石的一贯风格，但是与其之前（包括黑岛时代）制作的正统作品相比，本作的支线任务的严重匮乏，这个问题同时还表现在在游戏的地图在同类RPG游戏中偏小，玩家可供探索的范围受限，很自然地影响了玩家的游戏体验。



■ 嗯，你选的犹太人哈，看来咱注定没法做朋友——卡特曼



■ 受够加拿大了？当然这不能怪你……



■ 虽然是恶搞为主，但是游戏的动画特效丝毫不马虎

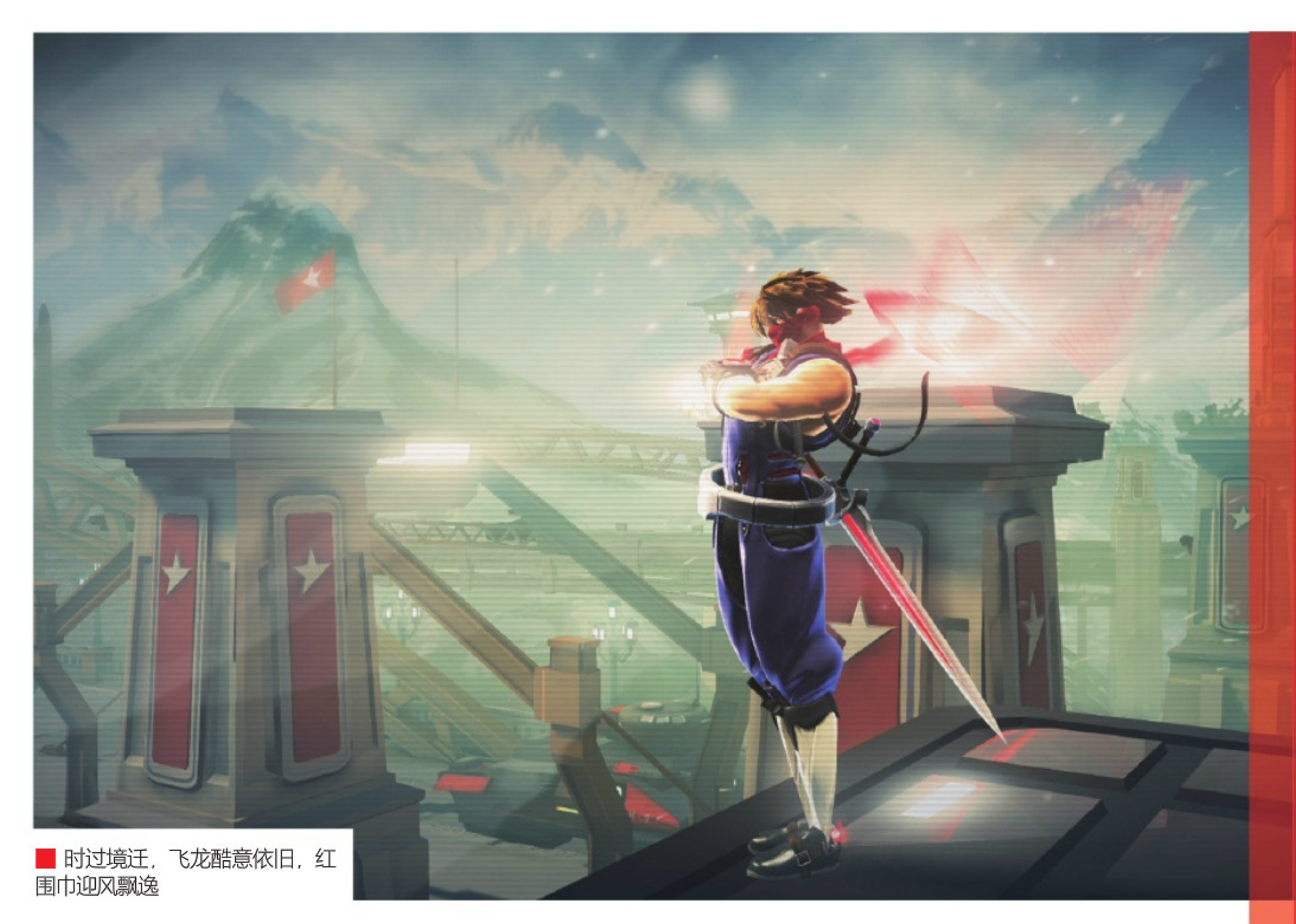


■ 游戏中的"武器"也极力体现了过家家的特点：拐杖，木剑，排球什么都有

■上海 S.I.R

最速动作游戏重生

飞跃、斩击、滑行。这就是《出击飞龙》的三昧。CAPCOM于1989年在CPS1上推出的这款前所未见的动作游戏以其迅雷般的战斗节奏而闻名天下。主角飞龙一身忍者装加上随风飘动的红围巾唯有一个“酷”字能够形容，照亮夜空的探照灯光，成打出现的机械士兵，只手遮天的邪恶帝王，宛如B级映画般的设定成为了许多街机玩家的共同记忆。



■ 时过境迁，飞龙酷意依旧，红围巾迎风飘逸

出击飞龙
Strider
类型
动作
制作
Double Helix Games
发行
CAPCOM
发售日
2014.2.18

自从1999年达到颠峰的《出击飞龙2》问世后，CAPCOM雪藏飞龙15年，直到如今美国工作室Double Helix勇当接盘侠，再度开发《出击飞龙》的原创新作。制作人宣称将“如实继承原作的灵魂”。翻Double Helix之旧账，发现这些人可谓狗尾续貂的专业户，擅长将日本知名品牌搞臭，《寂静岭：归乡》与《前线任务：进化》皆出自其手中。让人不免对此“飞龙”顿生不安。

模式翻新，喜忧参半

《出击飞龙》原作是标准的单线条清版过关游戏。打完全程几乎只需要花费半个小时不到。这样的流程在街机上无可厚非，但在如今的游戏市场已显得有些陈旧，也是CAPCOM迟迟不愿让飞龙重出江湖的重要原因。Double Helix选择了中庸之道，采用了任天堂《银河战士》的探索式流程。在游戏中飞龙将不断获得新的能力，如蓄力剑、二段跳、反射敌弹等技巧，从而打开新的道路，探索更广的区域，而并非出场便是属性状态全满的绝世高手。

这样的模式早已不再新鲜，Konami的《恶魔城：月下夜想曲》及其大量的续作大都采用了相同的模式；2009年Xbox 360平台上的《Shadow Complex》也属此类。好处显而易见，传统2D过关游戏一来对战斗的关卡设计要求过高，二来拉长流程也会增加玩家的疲劳感。尤其对于Double Helix这样一家不入流的美国公司来说，要让他们做出纯正日系清版游戏的刺激关卡难于上天。做成探索类则不用考验整个关卡的编排与节奏，只要将其拆分成一个个小的区块即可，设计难度可谓大大降低。

然而，这并非意味着游戏变得容易开发。事实上，新《出击飞龙》也犯了与《Shadow Complex》相同的毛病：没有任何探索感。这两款游戏都非常“贴心”地让玩家几乎不会走任何回头路，关卡引导感过强，以至于玩家只要一直向前，并运用新的能

力，便可马上到达新的场景，整个游戏看起来更像是将一款纯粹的单线程游戏绕了七八个弯塞到了一个复杂的地图中。这完全是现代游戏工业的恶习，他们希望玩家不会因为找不到路而被卡住，却无意中将“探索”这一最重要的元素抹杀得一干二净。相比此类游戏的鼻祖——《超级银河战士》里玩家每次得到新能力都要发挥想象力来使用到之前的场景中，可谓天壤之别。

原作灵魂附体

虽然Double Helix在探索关卡上痛失一城，出乎意料地是在战斗部分反而更为出彩。新《出击飞龙》完美还原了系列2代的流畅动作与爽快的斩杀感。玩家连打按键越快，飞龙亦将以更快速度出招，在电光石火间将机械兵打得灰飞烟灭。跳跃的手感也与二代相似，飞龙的跳跃更具有飘逸感，从空中打到地面，战斗节奏令人目不暇接。全新的蓄力剑设定极大地丰富了游戏战斗系统的层次感。玩家不仅可以高速连打杀敌，还需使用蓄力来打破盾牌或是对一些与其近战不利的单位周旋，这也是新《出击飞龙》最棒的新增设定。

精彩的Boss战也是一大亮点。虽然它们完全丧失了原版的张力。尤其是中华风的功夫姐妹，造型别有一番美式的恶俗感，远远不如《出击飞龙2》中在运动中的卡车上与她们恶战带来的视觉冲击。但其丰富的动作与目不暇接的攻防转换，还是令玩家沉浸于它痛快的战斗节奏中。

然而与出彩的Boss相反。游戏的道中却无趣之至。敌人种类十分有限，也很少随着关卡的推移而出现新种的敌人，基本上玩家只是不断与普通的士兵以及手持盾牌的士兵周旋。偶有几个中Boss会在道中再次登场，打法也更趋模式化。根本无法记住任何令人热血沸腾的场景，只有茫然对着电视无脑砍杀的寂寞。空有行云流水的手感，却没有相应让人发挥的充实舞台，往往是如今美式三流制作组玩复古的通病。

不知所云的美术效果

《出击飞龙》在1989年首次问世时，显示出了CAPCOM新基板CPS的强大实力。其丰富艳丽的色彩，成群结队的士兵和巨大的Boss体型常为人所称道。虽然1999年的《出击飞龙2》在图像上已不再尖端，但流畅而漂亮的3D画面与斩杀的刺激效果，还是为它赢得了应有的赞美。

说回到新《出击飞龙》，这款游戏完美地诠释了图像效果也可以很“无聊”。虽然游戏极力将前两部作品中的元素融合到一起。场景大雪纷飞，还充斥着初代招牌式的俄罗斯圆顶建筑。但所有的景物看起来都像死人一般苍白，细节则几乎可以用“没有”来形容。冷战的萧杀感与隐隐透出的戏谑感是原本飞龙的一大魅力，但《出击飞龙》除了那些带俄罗斯风格的建筑外，进入室内几乎无一例外都是令人昏昏欲睡的工业化布局，甚至出现连配色都懒得再涂一遍，打完好几个大Boss竟无从记起前一关的情况。注定了它很难在任何人的脑海中留下任何印象。

总的来说，这款新《出击飞龙》对于老玩家来说依然是一款不可多得的作品，尤其是它的高速砍杀感真的很棒！但粗糙的细节与欠考虑的关卡终究令它滑入二流游戏的冷宫。不过，如果你不是一位拘泥于原教旨主义的怀旧狂男，还是能够从中找到不少乐趣的。P



这个忍术一下子让我感觉像是从另外一款知名的忍者动作游戏中穿越而来……



高速的战斗感觉是本作还原飞龙原作最棒的部分



游戏中飞龙不仅能够不断获得新的能力，也可以更换形象



开头的机械巨龙Boss是它第三度在“出击飞龙”系列中亮相，堪称经典

■北京 坏香橙

干杯，敬那些属于青春期的回忆

这是一部献给80后美国流行文化爱好者的数字厚礼，一部满载着奇妙噱头的角色扮演游戏：玩家在游戏中的化身是一位名叫马蒂（Marty）的非凡高中男生，在机缘巧合之下获得了某种神奇力量之后，他开始为了化解危机拯救世界顺便博得女生欢心而展开冒险。



■ 除了怀旧十足的外表之外，这部游戏的剧情同样不乏亮点

周六晨间RPG
Saturday Morning RPG
类型
角色扮演
制作
Mighty Rabbit Studios
发行
Mighty Rabbit Studios
发售日
2014.1.30

和我们记忆当中的某些经典作品相同，这场奇妙的冒险之旅充满了成长时期特有的活力与幻想，青涩的荷尔蒙气息无处不在，足以让我们回到那个美好的昔日……

尽管游戏的基本系统与经典的日式回合制RPG差异不大，但在大量细节上我们依然能够找到许多令人耳目一新的元素：刮刮乐贴纸取代了传统的装备道具系统，各种曾经出现在自动贩卖机和杂货铺货架上的零碎物件取代了标准的人物技能与法术；至于我们要面对的敌人同样也有着似曾相识的熟悉面孔：利用后肢站立的蜥蜴；眼球形状的浮游机器人；身穿统一蒙面制服并使用光束武器的杂兵，以及可以从人型与载具形态之间自由变换的机器人，还有Boss战的主角，相信他们的名字与造型想必可以让你找回某些潜伏在脑海深处的退色……

且慢！这段简介明显和前面引子的内容全然不是一个概念嘛！这到底是怎么回事？

周六之日：旧梦与追忆

这理所当然不会是一码事。尽管“星期六”在美国夜生活文化潮流中所包含的意味不乏下三滥元素，但它的日间部分——尤其是对于成长于20世纪80年代的年轻一代来说，无疑代表着一段充满美好回忆的童年黄金时段。实际上，在美国电视媒体行业当中，“周六早间时段属于孩子们”这项理念诞生于20世纪60年代，无数经典卡通形象——例如兔八哥与比比鸟，太空飞鼠与啄木鸟伍迪——都在这一时期登上电视荧幕成为了无数孩子们的童年偶像。尽管由于预算有限，这些原本属于星期六早晨特供的动画片制作水准着实算不上精良，但在不断增长的收视率推动影响下，进入20世纪80年代之后，“周六晨间”这个词组几乎已经蜕变成了“青少年向文化产物”的专属前缀，无数流行一时的动画作品——例如《特种部队》《变形金刚》《希曼》和《唐老鸭俱乐部》，以及无数曾经被当时的年轻一代口耳相传热捧一时的

青春主题电影——例如《回到未来》《早餐俱乐部》和《春天不是读书天》外加数不胜数的众多运动主题励志片，诸如此类都被顺理成章地添上了“周六晨间”的印象词缀。显而易见，同样冠有这个词组前缀的《周六晨间RPG》想必会是一部充满了此类噱头的怀旧之作——事实确实如此，这部游戏中令人忍俊不禁的致敬桥段可谓车载斗量。例如在游戏的第一和第二章节中，玩家要面对的是一群傻气十足、自称“兜帽”（Hood）的无害暴力犯罪分子；除了统一穿着造型俗不可耐的单色制服之外，这个组织的成员在外观上最突出的特点就是戴着完全遮住口鼻部位的大号口罩，此组织的领袖“兜帽指挥官”（Commander Hood）的造型风格更是蠢得无以言表——一张卵形的无眼面具遮住了他的整张面孔，直接让他的脑袋看上去就像是一颗剥去了一半外壳的水煮蛋……

“太简单了，这不就是《特种部队》里的眼镜蛇指挥官和他的杂兵手下嘛。”

源自经典的游戏性

尽管在内容元素方面带有浓厚的美式流行文化色彩，但让人多少有些意外的是，《周六晨间RPG》在游戏系统架构方面参考的原型居然是标准的日式回合制角色扮演游戏。不过，倘若你想当然地认为这部作品的游戏性乏善可陈没有新意，那么《周六晨间RPG》的实际表现想必会给你带来不少意外惊喜。

首先，正如上文所提到的那样，各种稀奇古怪的零碎物品——从圆规、直尺、3.5英寸软盘到纸飞机和游戏摇杆等等——取代了传统的角色技能与道具系统，但这些道具的使用方法并不仅仅是简单地“点选——使用”那么简单，恰恰相反，多种多样的QTE以及迷你游戏操作在很大程度上影响了这些物品的实际效果。眼疾手快的玩家完全可以通过精确的操作把螳臂当车的敌人一击敲出场外，不过擅长慢节奏思考的玩家也不必灰心丧气——无需精密操作也能发挥功效的攻击物品当然存在，此类物品当中有相当一部分都带有特殊属性的攻击效果，合理搭配的话完全可以用战术手段轻松料理敌人。“快手派”与“战略派”都能找到适合自己的战斗模式，这便是《周六晨间RPG》最直接的优点之一。

其次，倘若你感觉这部游戏的难度仿佛有些高得离谱，杂兵的耐久度与自己的攻击力似乎有些完全不成比例，不妨来试试操作菜单最左边的“电池”图标——我们的主角可以通过这个图标中的指令开启“能量爆发”系统，通过消耗MP值来让自己的战斗力得到惊人的提升。和前面说明过的攻击物品系统类似，能量爆发系统同样也拥有多种模式，我们可以根据自己的习惯自由选择合适的风格来增强主角的战斗力。这个爆发系统并非仅仅是“一鼓作气”那么简单：只要利用合适的物品制造出充裕的蓄力时机，我们完全可以持续展开“能量爆发”模式把主角一回合的战斗力提升至极限，然后配合能够进行全体攻击的特殊物品将所有敌人一次抹消——当然，如此理想化的战术离不开合理的筹划与正确的物品使用组合，考虑到实际的投入产出比率，这种战术的使用价值确实相当可观。

归根结底，《周六晨间RPG》就是一部如此奇妙的作品：倘若你曾经和我一样，对那本充斥着怀旧文化噱头的流行小说《玩家一号》大加赞许的话，这部作品肯定是让你再次高呼神作的不二之选；倘若你想要体验一下“拥有日式RPG血统的美式RPG”，那么这部作品也无疑值得一试；倘若你至今依然拿不定主意想要亲身体验之后再做决定，那么在App Store上可以直接找到包含第一章节内容的免费版，至于要不要为这部游戏掏钱，试玩过后再做决定也不迟。总之，尽管算不上适合所有人，但《周六晨间RPG》确实是一部充满魅力的游戏，不想来试试吗？P



人物属性，存档读取以及一切游戏设定都被整合进了这个硬皮笔记本里——这个点子真是不能再赞



直接打成蓝屏……对于数字化造物来说，确实是种无比凄惨的死法


万夫莫敌的拖车召唤全体攻击——原型是啥不用我多说了吧



能量爆发是游戏的核心系统之一，合理使用，事半功倍


这个造型是不是很眼熟？

■上海 小象咪咪

双面忠奸人

文斯·赞佩拉并不是传统意义上的开发者或者制作人，他最为人所知的身份和头衔是两家FPS工作室的CEO，这或多或少地意味着他职业生涯所从事的事业更多集中在管理与政治层面，也在另一个角度上预示了围绕着他的种种谜团与纷争。

2010年3月，文森特·赞佩拉（Vincent Zampella）和杰森·韦斯特（Jason West）赶到美国圣莫妮卡市的动视总部。就在不久之前，他们刚刚经历了一个疯狂的冬天。两人领导下的Infinity Ward（以下简称IW）发售了备受期待的FPS大作《使命召唤：现代战争2》（Call of Duty: Modern Warfare 2）。在短短的24小时内，这款万众瞩目的续作就售出了接近500万份，销售额高达3.1亿美元，超过当年任何一部电影、书籍或专辑。

然而此番前往东家总部，迎接两人的不是什么庆功宴。当他们到达总部大门时，突然出现了几个戴着耳机、穿着厚实衣服的保安。两人被分别带往公司会议室。在那里，动视的律师和人力资源总监已经等候多时。他们告诉赞佩拉，从现在起，他不能再踏进IW的大门，并且不能与任何IW的员工接触。与此同时，他们即刻失去动视曾经许诺给他们的3600万美元奖金，理由是他们破坏协议。这也就意味着，曾经被视为业界骄子的赞佩拉，彻底失去了亲手创立的公司，以及是他成名的游戏版权。

当天赞佩拉回到洛杉矶的家中，与儿子促膝长谈了一个晚上。他生怕孩子在学校里听到父亲失业的消息。毕竟《现代战争》的影响力，让媒体非常热衷于报道这样重大的业界变动。尽管赞佩拉和韦斯特都宣称当时很惊讶，但事实上，两人对此早有准备，早在《现代战争2》上市前，他们就已经开始动作，准备逃出动视的控制。这次事件迟早要发生，只是动视这次下了狠手，不仅开除了两人，还剥夺全本期许的美金。

离开动视后，赞佩拉和韦斯特按部就班地成立了新的公司，并且将公司的名字命名为Respawn，在游戏文化中，这个词语意味着重生、复活。尽管有禁止协议，但动视仍然无法阻止IW的老员工，一个接一个离职，加入赞佩拉的新公司。而赞佩拉找到的新东家，竟是动视的老对头，业界另一大佬电子艺界EA。人们惊讶的不是赞佩拉大挖墙角的行为，毕竟这不是赞佩拉第一次这么干。只是让所有人感到讽刺和吃惊的是，上一次赞佩拉搞“叛变”，对象正是EA和它的关联公司2015。而EA不计前嫌接纳赞佩拉和韦斯特，似乎是舍不得两人在业内无与伦比的创造力和洞察力。



文森特·赞佩拉
Vincent Zampella
身份
Respawn Entertainment 创始人及CEO
成就
“荣誉勋章”和“使命召唤”系列

就如同因果轮回一样，十几年的时间，赞佩拉又回到了出发点。

白手起家

赞佩拉从小并不是一个特别突出的学生，更糟糕的是，有点小结巴让他产生了轻微的交流障碍。他喜欢玩游戏，尤其是《大金刚》，但他却甚少让人知道。默默无为的赞佩拉没有读完大学，就直接进入社会寻找工作。因为没有高等教育经历，他能找到的工作都是非常简单的勤杂工，收入也刚刚够用。

进入游戏业并非赞佩拉故意而为。在他周围有一个玩游戏的小群体，其中有一个朋友恰巧在佛罗里达州谋到了一份在电脑店工作的机会，他给赞佩拉打来电话，问他是否愿意到迈阿密来，做和游戏相关的工作。面对天上掉下的馅饼，赞佩拉不假思索地就答应了。

实际上，赞佩拉真正获得的工作，其实和做游

戏没有太大的联系。作为一个没有相关学历的人，他只能负责QA和客服工作。每天要做的，不过是打打游戏检测问题，或者接听玩家打来的电话，帮他们传达或处理问题。尽管枯燥无聊，但毕竟让赞佩拉进入了游戏行业。而赞佩拉灵敏的嗅觉，以及天生的创造力，让他没多久就步步高升，到了1997年的时候，赞佩拉已经成了美国世嘉的制作人了。

在世嘉的这段日子里，赞佩拉遇到了职业生涯中最重要的伙伴——杰森·韦斯特。当时的韦斯特就职于一家达拉斯的工作室Paradigm Entertainment。世嘉与这家公司签订了开发协议，准备制作一款名为Skies的多人在线游戏，而世嘉方面的制作人正是赞佩拉。一个作为开发者，一个代表发行者，基于韦斯特和赞佩拉的立场，两人在工作中经常发生争吵。然而他们之间的关系也随着争吵的升级而越来越紧密，工作关系渐渐发展为朋友关系，两人开始讨论工作外的游戏话题，对将来游戏的开发形成共识。

Skies这个项目，最终胎死腹中，人们永远无法见到这个赞佩拉和韦斯特第一次合作的结晶。不过两人的合作才刚刚起步。1999年，赞佩拉来到俄克拉荷马州，在那里成为2015工作室的第18名员工。当时这家公司正在和EA商谈《荣誉勋章》（Medal of Honor）PC版的开发事项。EA对于这家成立两年，但什么东西也没做出来的公司很不放心。毕竟当初也是好不容易和梦工厂合作，才打下了《荣誉勋章》响亮的品牌，EA希望将这个游戏主机上的FPS品牌，拓展到PC上，才找到了2015。最终公司的诚意打动了EA，同意交给他们制作《荣誉勋章：联合袭击》，赞佩拉也拍胸脯保证，到时候一定会奉上一个令人吃惊的游戏。

身为项目制作人的赞佩拉，需要物色人手，满足日益紧张的人员需求。他第一个想到的就是韦斯特。赞佩拉立刻挂了个电话过去。当听完关于这个项目的描述后，韦斯特回了一句：“不，谢谢。”这就挂断了电话。赞佩拉又打了电话过去，得到了“我真的不感兴趣”的回答。赞佩拉不依不饶，决定死缠烂打，不断打电话骚扰好友。终于有一天，韦斯特缴械投降：“好吧，我过来看看你们做的如何。”当韦斯特赶到公司，赞佩拉让他见识到了一个充满激情的工作团队。高涨的士气打动了韦斯特，最终决定加入2015。

两年之后，当EA的老板看到赞佩拉提交来的游戏时大吃一惊。这样一个小小的公司，居然做出了前所未有的游戏体验。游戏上市后的市场成功，也进一步验证了赞佩拉和韦斯特的实力。

初露反骨

《联合袭击》的成功，也透出赞佩拉和韦斯特离开2015的信号。正如数年之后《现代战争2》发售前后他们所做的一样。在游戏发售前夕，赞佩拉已经开始绕过2015，直接与EA方面接触。他每周都会在得克萨斯与墨西哥的交界处，与EA的高层开会，商讨离开2015，成立一家新公司的事宜。而这家新公司，就是后面为人熟知的Infinity Ward。

在薪资待遇都已谈妥的情况下，赞佩拉开始了他大胆的挖角计划。在游戏还没有正式发售前，大量《联合袭击》的开发成员离开2015，投奔赞佩拉。2015的CEO每天上班，都会收到员工的辞职信。截止到2002年的一月底，2015的27名员工中，已经有20个进入了IW。2015的CEO后来说道：“人们无法想象

文斯和杰森共同缔造了一个世代的FPS游戏传奇和标准，而二人最终的分道扬镳则是一个谜



《荣誉勋章：联合袭击》的大获成功，让文斯和杰森·韦斯特翅膀硬了起来



有人说赞佩拉的职业生涯就像No Russian里的间谍一样

杰森和文斯对我做了这些事，又对动视做了同样的事情。我是个厉害的老板，可他们把我耍得团团转。”

这时候，身为新公司CEO的赞佩拉，渐渐显出了他老狐狸的处事风格。正当人们以为EA又将多了一个具有竞争力的工作室时，赞佩拉突然投靠了EA的老对手动视，以150万美元的价格转让了30%的公司股份。

为了得到IW，动视总裁罗伯特·考提克不仅花费了大量美金，更允诺赞佩拉和韦斯特能获得更多的红利，以及对游戏的自主权。显然这些投入，在之后的几年内获得了丰厚的回报。IW给动视带来了公司成立迄今最成功的游戏品牌。CoD和“现代战争”的品牌，已经成了动视最重要的摇钱树。考提克一点都不否认赞佩拉和韦斯特的才华，但他也对这两人、尤其是赞佩拉的反骨秉性颇为忌惮。

再起纠纷

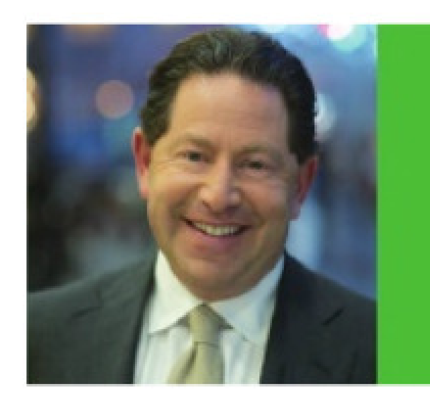
《现代战争》系列的大获成功，让赞佩拉放着胆子向考提克提出了更多的要求，包括上百万美元的奖金，以及对该系列的更多自主权。通常游戏发行商对于游戏版本有着严格的控制。开发商将游戏交给发行商，让他们进行测试，提出反馈，进行修改。而IW却将这一权利攥在自己的手里。对于动视而言，IW开发的游戏俨然成了黑箱，自己无法插手。幸而最终游戏的质量，也算对得起他们的投资，可双方之间的不信任也渐渐滋生。加之《使命召唤》系列开发外放等事件，让赞佩拉的屁股又开始痒了。

考提克和动视似乎预见到赞佩拉和韦斯特想要故伎重施，于是不断向两人发出警告。只是赞佩拉的胆子出乎考提克的预料。在两人被踢出公司后，干脆搞起明目张胆的挖角计划，并且到法院告了动视一状，要求索回之前期许的巨额奖金。

业内和玩家因为这场官司，泾渭分明地分成了两个阵营。游戏的开发者和玩家站在了赞佩拉的一边，抗议大发行商的鸭霸。而所有的发行商几乎都以不同形式支持着动视，包括赞佩拉的老东家兼新东家EA。最后动视花费了大量的精力和资金来打这场官司，到头来却发现，根本不值得这样做。因为即便赞佩拉和韦斯特离开了IW，《使命召唤》系列依旧是当今游戏市场最炙热的品牌，玩家依然疯狂地给动视送钱。两人离开后，动视的股票涨了30%，考提克输了战斗，却赢了战争。

2014年，赞佩拉离开IW后的新作《泰坦降临》（Titanfall）隆重登场，就像他之前的那些大热游戏一样，在引起业界热潮的同时，开发公司再次面临新的人员变动。而与以往不同，这次离开的不再是两个人，而只有2013年初宣布退休的韦斯特。赞佩拉第一次要独自面对将来的市场。对于好友的离开，赞佩拉只说了一句话：“和一个人一起工作15年很难。”

在业内和业外，对于赞佩拉的评论呈现明显的两极分化。在玩家们看来，赞佩拉带领下的团队，总能做出令他们疯狂尖叫的游戏，这足以让他成为玩家口中的大神。而在EA、动视等大佬看来，赞佩拉是个反复无常的狐狸。给他投资是一项非常具有风险的事情。一方面能够借助他的才华获得丰厚的回报，另一方面又不得不防着他干着一仆二主的勾当。天才的制作人，和狡猾的商人，文森特·赞佩拉将背负着两个身份，继续扮演真正的角色。P



倒打一耙

或许是早已发觉文斯和杰森二人早有反意，动视总裁鲍比·科提克决定先下手，至于这背后究竟是怎么个博弈，估计就是个千古悬案了



■ Respawn的新作《泰坦降临》已经发售，好评如潮



■ 《现代战争》系列奠定了赞佩拉在业内的地位



■ AC130的关卡让动视高层印象深刻



■ 动视与赞佩拉、韦斯特的决裂在《现代战争2》上市前就已有端倪

刷副本为什么赚不到钱

谈网络游戏虚妄的财富错觉



■甘肃 陆震

网游最大的诱惑在于将“玩”和“钱”杂糅在一起，但正是这种“玩”和“钱”的浑浊不清，让专注于刷副本的玩家所得收益不如去贴小广告。

“刷图、强化、附魔、囤货、倒卖……一个沉迷于网络游戏的青年最终凭借自己的辛勤劳作与非凡智慧在网游世界里勤劳致富逆袭高富帅，成为一方土豪。”以上桥段频频出现在网络游戏背景的网络小说中，或“激励斗志”，或“启迪智慧”，指引无数少年奔赴无限刷本事业。在一波波投身副本大业的人群中，不免有人发问：“玩网游真的能致富吗？这个伟大的事业值得7点钻出温暖的被窝双手在键盘上严阵以待吗？”通过本文，你将接近答案。

玩网游到底能不能挣钱？

需求自动产生供给，称之为市场“看不见的手”，自从网络游戏的玩家群不断扩张，一些上班族、小业主加入队伍。网游玩家就不似原来那么“任劳任怨”了，总有玩家想用尽可能少的时间，享受“雄霸武林之巅”的快感，并不惜为此付出白花花的银子。对此，商业头脑发达的玩家率先行动，开拓出了游戏装备、游戏账号换取人民币的全新市场，成为网络游戏世界第一批致富的人。榜样的带头作用显著，越来越多的玩家参与其中，网游道具交易也渐渐走出道德禁区，成为网游世界的一部分。正规化、便捷化的交易平台让出售、购买游戏道具空前方便，也炒热了一个概念——“玩网游赚钱”。

从最早的代练账号获利，进化到现今的刷任务道具、刷稀有装备再通过第三方平台获利，一个完整的产业链已经形成。人民币玩家每次“我要屠龙刀”的内心独白，都会演化为产业链末端一次次键盘狂舞，区别只在于“打金者”身处的是简陋杂乱的大学宿舍、烟雾缭绕的小区网吧还是拥挤的“工作室”。这一切，难道不是辛勤工作换得报酬的通道么？“玩”与“钱”兼得，岂不乐哉？

理想很丰满，现实很骨感。通过对奋斗在副本大业中的群体观察不难发现，一遍遍循环在枯燥副本场景中、耳边萦绕着单调的背景音乐、对着同一个怪物频繁按动键盘、在Boss倒下一刻心提到嗓子眼的多数人所得甚微，甚至远不及去路边发传单的辛苦活儿。在这里，一个难题出现了，对于正常市场经济来说，不会出现长期收益远低于长期成本的产业，即没有人会做亏本买卖。这个概念深入人心，以至于我们始终相信，不论在任何岗位上，只要自己肯吃苦，满足他人的需求，市场就会给我们应得的回报。但网游世界里收益低的

现实却真真切切地动摇着我们的传统认识，要知道每个奋战在宿舍里的大学生都是自负盈亏的个体，并没有黑心老板窃取他们的劳动果实，“万恶”的运营商亦没有途径在第三方交易平台的纯自主交易中分一杯羹。所以，只可能是市场机制本身在网游这个特殊环境中起作用，让网游打金的收益变得比现实生活中搬砖糊墙还要廉价。要探寻这背后的原因，还要回归网络游戏刷本大业的本身，即“玩也能赚钱”这个伪命题。

你想赚钱，可别人只想玩

与好友相约虚拟世界，开拓新世界，收集道具完成任务是“玩”；重复相同副本，砍同样的怪物，机械式地点击鼠标键盘是“赚钱”，它们虽然形式相似，但断然不是同一件事。前者诞生快乐与刺激，后者是折磨自己、快乐他人；前者是消费行为，后者是生产行为。但网络游戏奇特之处在于二者的产出虽有数量多寡之别，但质量是完全一致的，专业刷图打出的“屠龙刀”并不比偶然所得的“屠龙刀”属性更好。同样在“玩”的形式中赚钱，歌手、舞者、Rapper能够长期获利，而副本刷图者却是亏损，区别就在这里。专业歌手唱得比业余歌手好，但游戏里打副本不一样，再是专业的刷副本者刷出的道具与第一次开荒刷副本的新人打出的道具是一样的，从道具属性上体现不出专业刷图人员的优势。更重要的是，由于道具装备的属性不由专业刷图者决定，导致这些装备的定价也不掌握在专业刷图者手中，而是掌握在更多的普通玩家手中，这就导致专业刷图不但挣不到钱，还总是亏本。

怎么样才能算挣钱？以最简单的方式去理解就是得到的收益要高于付出的成本。具体到网络游戏里，如果想靠刷副本挣钱，那么刷副本所得必须要比花同样时间干别的活所得收益更多才行。副本专业户每天早起双手疾走在键盘之上整整一天，这就意味着他牺牲了去天桥贴小广告的劳动所得，假设每天就此牺牲人民币50元，那么刷本者“专注刷本50年”的前提是刷本所得必须高于50元，这是他们可以接受的最低价格。但在网络游戏里，除了他们还有数以万计的普通玩家，这些普通玩家早起打开游戏并不是为了刷图去挣那50元钱，而是为了探索世界，与小伙伴组队升级，甚至只是进游戏看风景放松自己。这些玩家都有可能在副本中打出与专业刷图者一样的道具装备，对这些玩家来说，他们是在“玩”的过程中打到装备，这些装备能够卖个10元甚至1元他们就很高兴了，根本不存在上述的50元价格底线。当这些玩家以10元的价格把装备挂到拍卖行里，自然不会有买家再花50元去买专业刷图者刷出的装备了。专业刷图者只能把自己打出装备的价格降低才卖得出去。最终结果就是普通玩家的行为决定了装备的价格，而专业刷图者会发现，如果冲着挣钱去网游里刷副本，最终的结果就是还不如去天桥贴小广告。

网络游戏刷本最大的诱惑在于将“玩”和“钱”杂糅在一起，形成轻轻松松把钱赚的理念，但也正是这种“玩”和“钱”的浑浊不清，让专注于刷副本的玩家所得收益不如去贴小广告。如果你还不明白，这里还可以举一个问路的案例。比


▲“游戏里有钱有妹子有兄弟”运营商如是说


▲指路没有成为职业，但迷宫般的城市却让导航软件热卖



▲“想逆袭高富帅么，拿起键盘奋斗吧”网游小说如是说


▲《地下城与勇士》中无限刷装备

如某大城市道路纵横交错复杂异常，初到的游客很容易迷路，这时便有了指路的需求。如果你熟悉地形，你大可以充当“职业指路员”“专业指路50年”。但常识告诉我们，如果你想通过指路收费是不靠谱的。这是因为穿梭的人流中总有不少热情的大爷大妈，他们指路可是免费的。既然旁边有人免费指路，你想收费自然不会有人付钱，还会被扣上“没有公德”“唯利是图”的帽子。通过这个例子你也能够明白，为什么那些通过道具商城运营的网游会被玩家喷成“黑心”“吸金”“无下限”。那些道具商城里的东西，在原本的时间收费游戏里是玩家可以“免费”获得的（尽管这种“免费”有时候是错觉），现在这些免费的东西却要拿出来卖钱了，玩家自然要不满。

纵观目前的网游玩家构成，绝大多数均为自给自足小农经济玩家，他们偶尔进行装备交易，但在宏观上他们既不往虚拟世界里投入人民币，也不指望从中赚取经济收入，正是这些潜在的大多数，让刷副本获得装备获利变得完全无利润可言。这些刷图者的确为人民币玩家节约了大量游戏时间，但在任何一笔交易中，普通玩家的无形竞争拉低了价格，铸就了一笔笔亏本买卖，对于诸多奋战在寝室网吧的青年而言，虽然他们的最终所得可能达到成百上千元，但考虑到他们付出的大量时间精力，这份收益之低远不如现实中最基础的劳动收入。

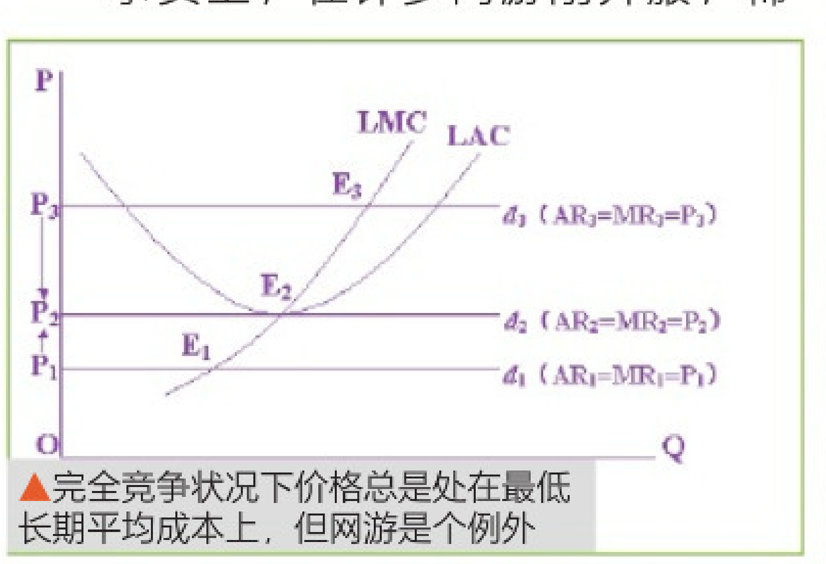
▲一样的体力劳动，刷副本却不及搬砖，这是为什么？

网游装备套利风险巨大

现实中有同样的情况，但现实中的市场总会通过各种方式平衡成本与收益。网游中之所以出现长期亏本，其中还有一个重要原因就是套利交易受到遏制。什么是套利交易？具体到大型网游里其实很好理解。比如“暗黑3”中的资深玩家（称之为倒爷）了解大部分装备的市场价值，一旦有小白玩家（称之为小明）以明显低于市场的价格拍卖装备，这些装备就会被倒爷瞬间收购，然后他们再以更高的价格卖出。在完全竞争市场上，这个价格就等于刷装备的最低平均成本。也就是说，如果刷本者花一天时间去贴小广告可挣50元，那么他用同样的时间打出的装备这时也能卖到50元了。低于50元的商品他可以选择全部买下，还能赚到其中的差价收益。每各种游戏中都存在这样的倒爷。比如普通玩家在《地下城与勇士》里以明显低于市场交易的价格出售装备道具，就会被瞬间照单全收，这些收单者便是虚拟物品的套利商人，而在《魔兽世界》里这些常年蹲守拍卖行的玩家常常被称为“大地精”。

事实上，在许多网游刚开服，稀有装备还很少时，这种套利交易是普遍存在于游戏之中的。许多网游打金的创富神话也是在这种特殊时期产生的。只有装备数量稀少，刷图者才能比较有效率地控制服务器里的装备，并且没有太大风险（不怕装备迅速贬值，不怕同行低价竞争）。一旦游戏运行一段时间，套利交易的风险就开始大大上升。风险上升主要有以下一些原因。一、大部分网游为减轻服务器运载负荷将游戏分成几个大区，意味着玩家被分割成大量小块，随着游戏公测，服务器大区越来越多，在数量庞大的不同市场间进行物品交易需要注册无数账号，同时盯住海量数据，不具备操作可行性。且由于玩家分布不均匀，土豪玩家分散在不同大区，导致各服务器装备价格高低不同，要把准其中的供需关系极为困难。二、随着玩家增加，网游道具的价值变得过于低廉，有时候上亿的虚拟币交易相当于人民币不足1元，即使垄断一个服务器的某件物品，每天专注于虚拟交易也得不偿失，即使累个半死收益也不能有所保障，而使用外挂机器人进行辅助，无疑有封号的风险。三、虚拟物品价值波动巨大，囤货风险高，一旦虚拟物品出现贬值，囤货者将血本无归，相关内容可参见大众软件2013年11月上的《网络游戏货币研究》一文。

综上所述，现阶段的网游经济环境下通过刷副本打装备希图获利并不现实，一颗单纯的游戏心，一个消费者的姿态或许是当下最好的选择。



▲完全竞争状况下价格总是处在最低长期平均成本上，但网游是个例外


▲当游戏变成无限刷本循环，乐趣何在？


▲当你连续三次打开同一个副本时，动机是什么？

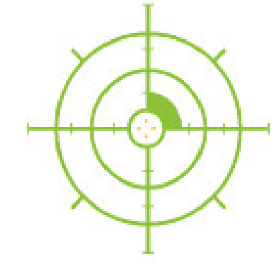

▲有些玩家更多寄希望于运气致富





2014年3月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
疾风之刃	封测	Allm	腾讯	2014年3月5日
地城之光	内测	EYEDENTITY	盛大游戏	2014年3月6日
怒三国	内测	中青宝	中青宝	2014年3月7日
马尔斯	内测	多益网络	多益网络	2014年3月7日
零纪元	公测	万游引力	万游引力	2014年3月7日
敦煌	封测	珠海成长	珠海成长	2014年3月7日
激战2	内测	ArenaNet	空中网	2014年3月11日
战灵	内测	杭州边锋	杭州边锋	2014年3月12日
龙刃	公测	成都魔方	成都魔方	2014年3月12日
狐狸三国	公测	金山软件	金山软件	2014年3月13日
自由足球	内测	JOYCITY	腾讯	2014年3月13日
众神争霸	封测	腾讯	腾讯	2014年3月14日
代号105	首测	星云风暴	宇望信息	2014年3月15日
超神英雄	封测	S2 GAMES	腾讯	2014年3月18日
战机世界	内测	Wargaming	空中网	2014年3月19日
刀剑2	公测	像素软件	腾讯	2014年3月20日
黑暗之光	内测	趣游	趣游	2014年3月20日
黑金	内测	蜗牛公司	蜗牛公司	2014年3月21日
新流星搜剑录	封测	空中网	空中网	2014年3月21日
骑士之心	首测	Gni Soft	赤橙数娱	2014年3月21日



月评

经过2月的“年假”，3月中国网游测试又回到了正常的量级，各类测试游戏数量回归到将近40款，游戏的类型也呈现出多样性。然而由于受手游市场的冲击，2014年以来客户端游戏普遍走上了“轻量化”的道路，传统的核心向MMORPG出现的数量明显少于去年，而以类DotA游戏为代表的房间竞技游戏却如雨后春笋般冒出来。其中即有从国外引进的游戏，也有国内厂商自主原创的产品。轻度游戏在客户端网游中占到这么高的比例，可以说是端游对现在市场走向的一种反应，各厂商为了保住自己的市场份额，除了积极着手筹备手游项目之外，也需要将原有的端游项目重新定位，开发多端游戏，打通端游与手游用户之间的通道，盘活自己掌握的玩家群体。

从开发厂商角度来看，2014年活跃在端游市场上的依然是几家大厂商，腾讯、网易、金山、巨人等公司的新作测试游戏占了总数的大半，这个比例在去年同期则要少得多。从这些变化可以看出，许多创业型厂商以及中小工作室已渐渐退出端游新作游戏的研发，相比开发成本大、风险高的端游，创业型厂商开始转战机会更多的手游。现在的客户端游戏渐渐走向寡头时代，希望大厂商之间的过招可以更好地提高中国端游戏市场上游戏的可玩性，不要再出现千篇一律的山寨与雷同。



▲《疾风之刃》被视作DNF的继承者，不过想达到DNF的人气恐怕不易

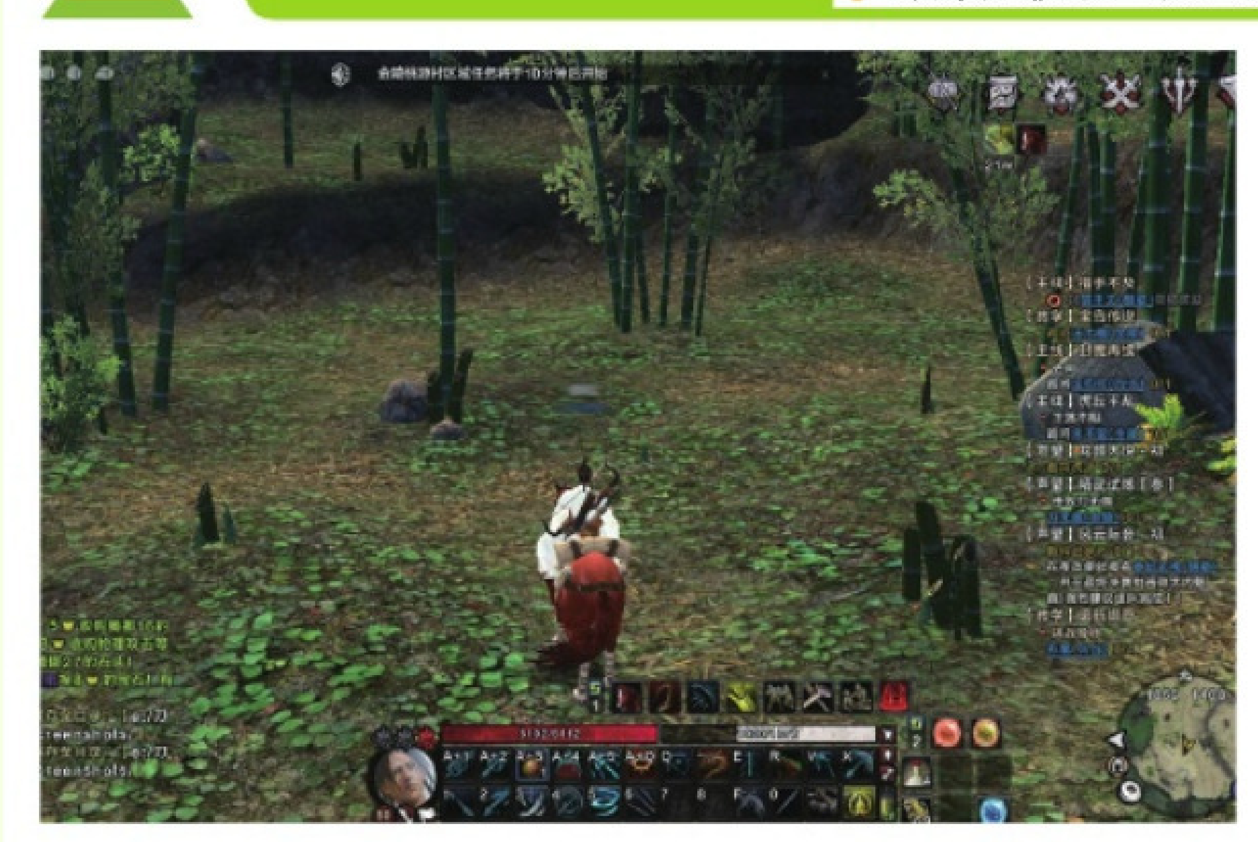
8

开发 像素软件 运营 腾讯 状态 公测

诚意 风格 细节 完成度 操作 画面

刀剑2

拥有特色系统与对武侠的独特解读，现如今找一款不是模子里刻出来的游戏也不容易。



正如本作的名字显示的那样，这是一款以江湖武侠为世界观背景的网游。此类题材的网游并不少见，项目测试多年总算不再需要激活码的《刀剑2》在游戏画面等方面并没有特别的优势，但进入游戏世界的玩家都可以体会到本作游戏与众不同的地方。游戏1代玩家自不必多说，即使新玩家也可以在游戏里找到对武侠的全新感受。招式名称不再是站桩式的动画，而成为游戏乐趣的组成部分，这是本作最大的特色。当然需要指出的是，对操作相对较高的要求对新玩家来说是一道门槛。

7

开发 金山软件 运营 金山软件 状态 内测

诚意 风格 细节 完成度 操作 画面

狐狸三国

狐狸和三国有什么关联吗？本作游戏就能把两者关联上，狐狸当然还是女的。



狐狸与三国原本实在没有交集，但金山这款《狐狸三国》则以特别的视角把这两样风马牛不相及的元素结合到一起。说到人型狐狸自然让人联想到毛茸茸的兽耳狐娘，娘化（并且兽化）三国人物的萌系角色是本作的主要卖点之一。游戏总体的画面引擎水准保持在“剑三”的水平之上，人物的造型设计富有东方美感，可以说在捏人方面金山还是具有一定实力的。画面与人物是本作强项，不过在游戏系统玩法上，作品却并没有带给玩家太多的新鲜感，各系统都是老一套，倒是很容易让人上手。

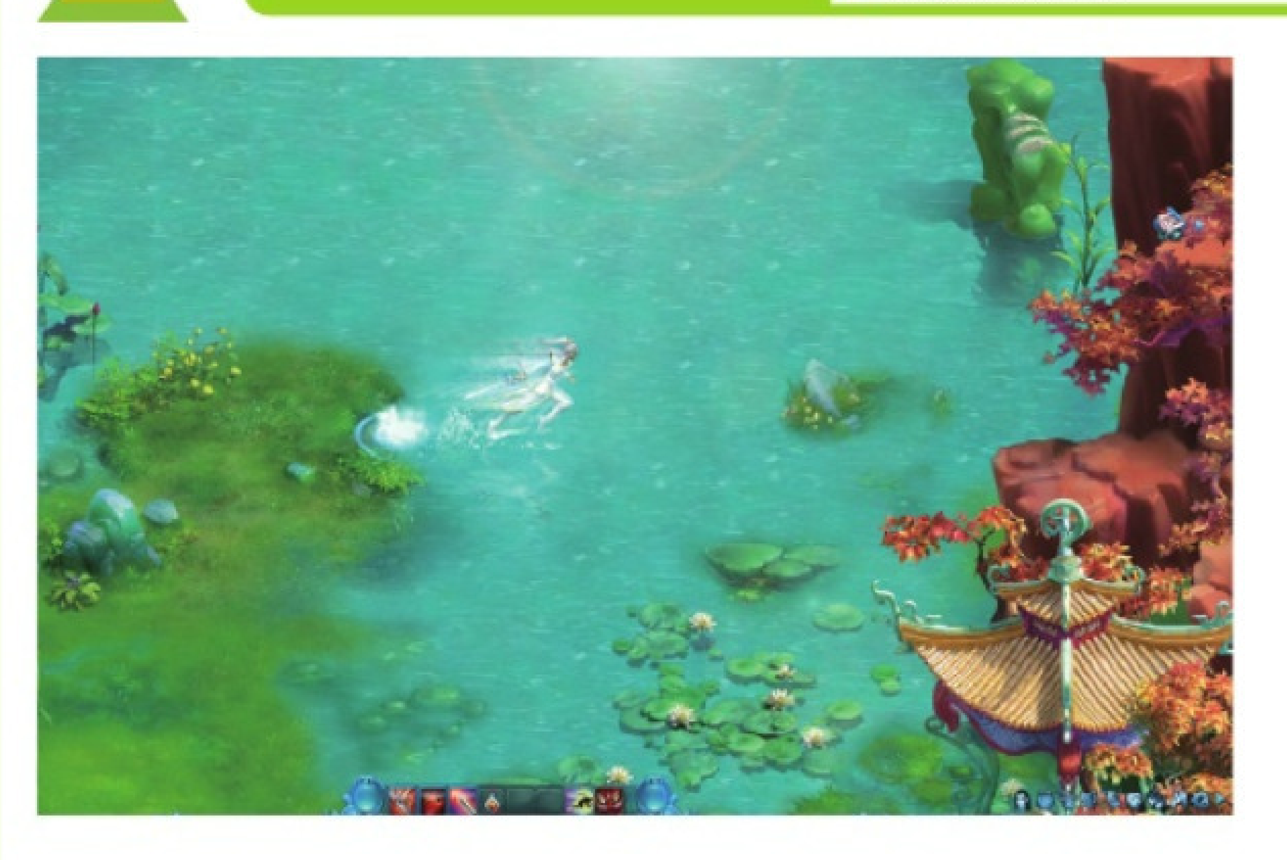
6

开发 巨人网络 运营 巨人网络 状态 内测



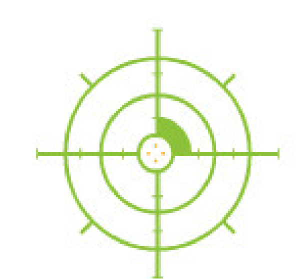
江湖

武林江湖大杂烩的时代似乎来临了，端游的容量，页游的水准。



巨人在史玉柱走后推出的游戏似乎总少一口仙气，这款《江湖》也是如此。作为巨人原创作品，本作最大卖点就是穿插各时代背景之下的“大江湖”。游戏世界设定成穿越式，可以最大限度地吸引玩家进入游戏，这也是如今最流行的游戏形式。大家耳熟能详的江湖名人，从杨过到韦小宝悉数在游戏中登场。然而人物穿越却没有好的剧本支持，游戏任务基本流于形式。画面依然不是巨人标榜的东西，至于游戏系统则处处留有《征途》的影子，如果总不能摆脱《征途》，巨人的未来恐怕会很辛苦。





观点

面对手游冲击，页游何去何从

■北京 一丝blue

手游在2014年的发展继续势不可挡，这种增长势头对国内游戏格局最大的影响就在于迅速挤压页游市场。如果说2013年市场基数不大的手游抢占的还只是页游的潜在客户，那么到2014年，手游挤占的已不仅仅是页游的潜在用户群，而是开始直接从页游的碗里夺食，将原属于页游领域的资源、人才与项目依依抢走。如果一个游戏公司不拿出几个手游项目来，恐怕已经很难从投资人手里争取到资金了。页游在一夜之间被打入冷宫，到底原因何在？刚刚在去年底完成融资的37wan作为页游平台的代表性企业，也许可以告诉我们一些原因。

说到37wan最先让人联想到的就是它的页游平台。作为一家平台起家的页游公司，37wan从零起步，一步步发展成为现在最大的页游运营渠道之一，并且在2013年底得到国内上市企业顺荣股份的青睐，以19.25亿元人民币的价格成功出嫁。今年3月，37wan高调宣布以210万美元购得新域名37.com代替原来的37wan.com，公司改名为“37游戏”，可见上市之后有了更强的底气。与之相应的大量手游开发计划自是不可或缺的，37wan总裁李逸飞指出2014年将投资15亿在手游业务上，手游相关的主题网站也随新域名上线，显示出公司的新战略。

这本来是一个很美好的创业励志故事，然而在许多其它游戏企业的眼中，37wan却是另外一个形象。这家页游公司遍布网络的游戏广告向来奉行“拿来主义”，直接使用国内外游戏的素材与CG，广告标语也往往将页游与同期的单机或网游大作进行混淆。如果说玩家的指摘只是民间的声音，那么从去年底开始接踵而来的侵权官司或许更能说明这种情况。先是2013年底盛大状告37wan涉嫌侵权《热血传奇》，紧接着在今年3月，腾讯又以37wan涉嫌侵权原创游戏《斗战神》而向37wan提出4项诉讼，索赔人民币460万元。

盛大、腾讯这些都是国内游戏圈里的大佬级企业，而37wan对上述经典游戏的侵权并非发生在近期，有些是很早以前的。上述诉讼没有在侵权第一时间发出，而是赶在37wan高调宣布被上市企业收购之后才纷至沓来，这难道只是巧合吗？

事实上盛大、腾讯等企业早都在一些非官方渠道表达过对页游抄袭的不满。比如完美世界此前就在微博上指出37wan盗用其《笑傲江湖OL》游戏音乐与素材为页游作宣传，但这些非官方表达最终没有变成诉讼状，主要原因就在于取证难，耗时长且收效甚微。仔细观察37wan运营的页游不难发现，这家公司每年开服上万组，运营游戏数百款，但没有一款游戏是自主研发的，除了联运还是联运。遇到游戏抄袭的官司公司便指出“游戏与我无关请找开发商”，遇到游戏广告剽窃素材便指出“广告与我无关请找相关网站”。面对这样的情况，连腾讯、完美等上市企业都没有办法，何况势单力薄的中小开发商，而在中国没有代言人的国外开发商对侵权更是无能为力。以上种种更助长了页游的抄袭之风，许多游戏平台以此为榜样变本加厉，甚至有过之而无不及，打乱了整个页游市场的秩序。回首过去5年，页游给了中国游戏人一个最好的时代，但在国内页游运营平台们的整体努力下，网页游戏最终成为了低俗、山寨与抄袭的代名词。无数怀揣游戏梦想的人踏入这片土地，最后的结果却是在这个大染缸里变成复制粘贴的代码机器人。

现在，也许我们能够体会出此前发展如此耀眼的页游市场为何如此脆弱，只被手游轻轻一压资本和人才就纷纷转移跑路。其实许多圈里人都明白，只有跳出页游的大染缸才能有未来，要不然只能烂死在里面。

另外一点，腾讯、盛大等状告37wan都是建立在它进入资本市场这个前提之下的。资本市场的游戏规则之一就是要讲信誉，肆无忌惮的侵权抄袭常常会成为上市企业的污点。比如收购37wan的母公司就在腾讯发出诉状之后出现了停牌，恐怕不是巧合。另外公司的实际财务报表往往上市之后才会公开，而游戏营收是侵权索赔的重要参考。许多页游企业留下的最后一招杀手锏就是：官司打到最后页游公司拿出的侵权游戏营收数据非常低，依据这个营收获得赔偿往往让原告公司“一年官司白打”。所以对财务数据非公开的页游企业，上市公司可谓避之不及，哪怕是腾讯也无可奈何。不过企业一旦上市情况就不一样了，必须公开营收财报，想要伪造营收少赔钱就不大可能了。现在也就可以明白为什么国内页游企业鲜有上市，比起上市之后受到的种种束缚，许多页游企业宁可做山寨大王，天高皇帝远谁也管不着。

当然我们相信，随着市场机制的完善，页游乃至整个游戏市场会回到良性发展的道路上来，即使是环境最恶劣的页游领域发展到现在也可以看到，更多发展起来的企业是重视原创，遵守游戏规则的企业，第七大道、墨麟、蓝港、昆仑……转型手游并不是页游企业的救命稻草，如果公司依然以做页游的态度做手游，相信成熟的市场会给出公平的答案。



史诗盛宴之路
WCS赛事历史谈

■杭州 Tyrant



WCS是暴雪旗下的战网世锦赛系列赛的缩写(World Championship Series)，又称暴雪世锦赛。暴雪于2012年在全球地区发起世锦赛，每一位“星际2”玩家都可以通过当地的国家预选赛参加世界锦标赛 (WCS)。并将通过国家杯——洲际杯——世界总决赛的形式晋级世界电子竞技之巅。

从2012年到2014年，WCS在三年间的每一年都进行了改制。虽然期间一度曾出现过堂堂世锦赛沦为“韩国人锦标赛”的尴尬，但WCS经过前后三年的摸索和改进，系列赛的赛制已经逐渐趋于稳定和成熟，并慢慢成为电子竞技全球化赛事标准的楷模之一。

全球化盛宴的开端

2012年，暴雪为扩大全球范围内暴雪电竞游戏的影响力，主办了第一次WCS赛事。2012年的WCS仅有一届，但规模堪称史诗级，比赛从全球30多个国家与地区发起，经过了国家、洲际、世界总决赛的选拔，产生最强的《星际争霸Ⅱ》选手。

2012年的WCS从赛制上更像足球世界杯，比赛最先从国家预选赛开始，任何喜欢星际2或是想要参赛的玩家或选手都可以参加预选赛，这些预选赛中的最终优胜者将与其他职业选手一同参与进阶级别的国家杯预选赛。

由16个国家杯预选赛选出的优胜者最终再进行五大洲的洲际杯决赛，从而选出最终32名参加BWC世锦赛全球总决赛（WCS全球总决赛的前称）的选手。

光从选拔赛制来看，就足以能感受出2012年BWC的盛大和史诗程度，而从当年的场面效果来看，BWC的成功举办效果即使有一部分原因是因为取代了当年的暴雪嘉年华，但依然无愧于这庞大的选拔过程。

2012年的大获成功让暴雪开始计划对WCS系列赛进行一次全面的整合以及升级。由于2012年暴雪并没有计划举办暴雪嘉年华，因此将全部精力与资金都倾注在了WCS上，年年都如此重金斥资BWC类型的大赛显然不太现实。

为了能让WCS真正的成为每年都能举办的系列赛，在考虑经济、效率高、耗费精力少等基础上，暴雪开始准备趁着来年新资料片《虫群之心》上线的时机公布全新的WCS系列赛的赛制。

有了2012年的经验和预热，暴雪一直以来的大计划在2013年开始实施。

2013：整合全球赛制

2013年4月，借助《虫群之心》的

发售热潮，暴雪宣布对WCS系列赛进行全面改制，这是暴雪对大计划的第一步正式尝试——整合全球《星际2》赛事、为广大电竞爱好者提供一条精彩的全年度的环球赛事。

与2012年不同，2013年的WCS不再用从国家到洲际再到世界的选拔制度，而是将全球划分为了韩国、美洲、欧洲三大赛区，并通过类似于韩国顶级个人赛事GSL的B级、A级、S级三个级别进行选手选拔。同时，2013年的WCS将举行三届，并在年底进行年度的总决赛。

从改制后的赛制来看，虽然没有了前一年从国家杯到洲际杯的史诗级选拔赛程，但新的选拔赛制更加的简单、快捷，并且极大地缩减了冗长的选拔赛程，将所有的重点全部打造在全球性决赛阶段上。

2012年4月，在星际2新资料片《虫群之心》公布后一个月，暴雪随即宣布WCS2013将进行全面改制并正式列为固定的系列赛。

在公布新的WCS赛事后，暴雪总裁Mike Morhaime先生接受了媒体的采访，在谈及关于这次WCS赛制变革的缘由时，他希望世界可以和韩国增加交流，整体提升全球电子竞技水准。当一个新兴地区出现了大批优秀选手之后，他们也会考虑开启全新的赛区。总的来说，是为了全球电竞水准的提升，无论是从选手的参赛动力和技术培养，以及观众培养上。


在上海举办的WCS2012亚洲总决赛的选手奖牌，是不是很有奥运会的感觉？



韩国选手Rain夺得亚洲总决赛的冠军，也开始了他的巨星之路

除了赛制和赛程的改变外，WCS还将加入积分规则。每位参加WCS系列赛的选手都将在当年获得一定WCS积分，成绩越好，积分越高。到了年底WCS积分排名前16的选手将能获得在暴雪嘉年华上举行的WCS2013年度总决赛的参赛资格，从而竞争10万美元的冠军奖金以及“世界冠军”的无上荣誉头衔。

如果说2012年的BWC更像足球世界杯的话，那么2013年改制后的WCS则趋近于网球。选手积分、系列赛、季度赛等等，星际作为电子竞技单人项目的代表，网球型的赛事体制明显更适合于WCS。

值得一提的是，WCS2013除了赛制外，还进行了一次全新尝试。本着整合全球“星际2”赛事的初衷，暴雪欢迎任何满足条件的电竞杯赛加入WCS系列赛，参加这些合作杯赛的选手获得名次后，除了拿到更多的赛事奖金，还能获得WCS积分，为年底的WCS年度总决赛争取机会。

尽管有赛事组织提出质疑，这样会造成暴雪系列赛对“星际2”赛事的垄断，但在《星际争霸Ⅱ》面对的世界电子竞技大环境下，诸如DreamHack、



WCS2012的赛制示意图


WCS2012欧洲区总决赛现场的宏大场面



Comm夺得2012年WCS中国区总决赛的冠军，也参加了世界总决赛


DreamHack是欧洲老牌电竞大赛，每次“星际2”比赛现场都座无虚席



2013年的分赛区和世界总决赛结构



2014年的WCS则将这个体系进一步简化

IEM等老牌的大型电子竞技赛事组织还是选择了加入WCS系列赛，这些赛事弥补了WCS的空白，也为更多的选手提供了参赛获取WCS赛事积分的机会。

然而，即使是全球最成功的游戏开发公司暴雪，在深思熟虑的对WCS进行初次改制后，还是出现了一些弊端。

由于欧洲区和美洲区并没有对报名选手的国籍进行限制，许多在竞争激烈的韩国区无法生存下去的二线职业选手（甚至包括个别一线选手）放弃了韩国区的选拔，来到了欧洲区和美洲区打拼（也可以读作“抢钱”）。而众所周知，星际项目多年来一直是韩国人的强项，相比在韩国区和同胞刺刀见红，面对欧洲区、美洲区的这些“简单电脑”选手，韩国选手想要脱颖而出几乎易如反掌。

从第一赛季的“小规模入侵”到第三赛季的“全面占领”再到年度总决赛的“韩国人争霸”，2013年的WCS演变成了一部《星际争霸》版的“生化危机”。

同时，由于预选赛要从B级的1024强选拔到A级再到S级，赛区预选打完紧接着还要打赛季总决赛，赛程显得非常冗长且紧凑。这样不仅让观众看得十分疲累，也让参赛的选手筋疲力尽。不少职业选手在参加过2013年的WCS后也开始公开抱怨赛制的过长以及紧凑，以至于他们选手和其他赛事协办方（赛季总决赛轮流由3个赛区的主办方ESL、OnGameNet/GomTV和NASL来举办）根本没有足够长的休赛期来调整。

在总结了2013年的教训后，暴雪在14年初再次对WCS进行改制，去除了每一赛季的全球决赛，让赛程变得短小精悍，也给了赛事协办方和选手时间在休赛期充分休整；进一步简化了赛制以及针对“韩国人争霸”制定了名额限制。

2014：百家争鸣有望回归

2014年的WCS，为了让欧美两大赛区有足够多的金发碧眼的本土选手出现在WCS赛场，暴雪限定所有非欧美赛区所属国家的公民都将列入外卡赛区，而外卡赛区只占了欧洲区和美洲区32个名额中的寥寥几个。

2013年WCS那样从预选赛开始就是一群韩国选手殴打欧美菜鸟，一路虐菜后联手晋级正赛霸占欧美赛区的状况将不复存在，外卡赛使得韩国人参加非韩赛区必须先通过“自相残杀”后胜出少量韩国选手，再与欧美佬同台竞技。

而针对例如中国、大洋洲这些不属于三大赛区地区的选手，暴雪也开设了特别的外卡名额，就中国为例，WCS的美洲区将特别为中国选手开设3个名额，这3个名额只能由中国籍选手参加专门的中国区预选赛选拔出。

另外，暴雪也宣布2014年的WCS系列赛将继续欢迎其他电竞赛事组织的合作加入，套路将延续前一年，你们办比赛、准备赛事奖金，我们提供WCS积分以及少量资金赞助。由于赛制更短，休赛期更长，暴雪期望能吸引更多的组织来协办WCS系列赛，壮大这一全球性赛事的同时为星际职业选手提供更多选择，从而达成双赢。

虽然限制了非韩地区韩国选手的数量，但暴雪也深知这些在外打拼的二线选手生存不易，因此提高了韩国地区的奖金额度，以此吸引他们回本土参赛。13年WCS韩国赛区的冠军奖金为20000美元（约12万人民币），14年，将提高到7千万韩元（约40万人民币），增长幅度为45,000美元（约28万人民币）。

同时也对欧美地区的奖金进行了调整，虽然总体的奖金提高额度与韩国区相同，但这些新增的奖金被平均分配到了前32名的所有名次中。所以虽然欧美两大赛区的冠军奖金只增加了5000美元（韩国区增加了45000美元），但从亚军到第32名的奖金涨幅都比韩国区的前

2013年的WCS第三赛季总决赛是“星际2”史上最精彩的赛事之一



韩国选手Dear在S3决赛上的夺冠也开启了他的统治之旅

32名要大。这也符合东西两赛区选手的风格：韩国人水平高，赛事观念强，更多的冠军奖金能刺激他们打出更精彩的比赛；欧美佬打星际更随意一些，他们对荣誉没有太高的追求，只要能拿到名次和奖金，就容易满足。简单的解释，就是缩小了贫富差距，哪怕你只是32强，奖金也比冠军少不了多少，鼓励欧美选手多多参与。

奖金的提升幅度如下：

韩国区：

冠军：增加约45,000美元
亚军：增加约1000美元
3/4名：增加约100美元
5-8名：略微增加
9-32名：略微减少

欧洲区、美洲区：

冠军：增加5,000美元
亚军：增加3,000美元
3/4名：增加500美元
5-8名：增加1500美元
9-16名：增加1000美元
17-32名：增加500美元

之所以增加了如此多的奖金额度，有一个重要原因就是暴雪在2014年取消了赛季总决赛，奖金池有了很大空间。赛季总决赛固然精彩，但它也是赛程的一大累赘，同时严重影响了选手，特别是刚刚在各大区获得冠军的顶级选手的荣誉感，赛季总决赛在各个大区的决赛结束之后立即进行，剥夺了全年性赛事的荣誉和故事连续性，取消赛季总决赛不仅给了选手和赛事方更长时间的休赛期，还能让大家把目光专心聚集在年底的年度总决赛。

现如今，WCS2014第一赛季的三大赛区以及决出了最终32强的名单，从欧洲区和美洲区来看，两大非韩赛区已经没有了去年的韩国人全面入侵统治，各色国旗都融入其中。

2014年第一赛季的欧美两大赛区选手分组中，尤其在欧洲区，韩国选手数量极大的减少（个别韩国选手为上届种子选手）。

2014年底，WCS的年度总决赛将打响，经过今年赛制的修改已经初步的效果来看，相信年底的WCS决赛将不会再出现去年那样的“韩国人争霸”，而是会趋于2012年的BWC一样，全球各国选手都参与其中，百花齐放。

无论是《星际争霸Ⅱ》还是电子竞技本身，我们需要的是一个全球玩家都能参与其中的百家争鸣景象，而非一枝独秀，纵观奥运会、世界杯等全球性传统体育赛事，固然会有表现更强势的国家，但每次都能有来自全球的选手参与其中，它们才能最终成为伟大不朽的赛事。

暴雪对WCS系列赛两次大改制的行动表明，他们希望能从《星际争霸Ⅱ》开始，开创电子竞技赛事全球化的新纪元，并且WCS将会是一个长久存在和改进下去的世界性电竞品牌赛事。也许在明年，WCS还会针对一些问题进行更加优化的改制，旨在让这一系列赛更加的完美、成熟，并最终成为电子竞技这一新兴产业的赛事组织楷模。P


瑞典选手Naniwa是WCS2013世界总决赛唯一的非韩选手


WCS2013世界总冠军sOs



BlizzCon上WCS世界总决赛的现场



WCS2014第一赛季欧洲区西班牙选手Vortix杀入八强

■写在前面

这期的主打文章是《老谢的桌游开店随谈（01）》，伴随着桌面游戏在国内的兴起，桌游吧也如雨后春笋般的纷纷冒出来，一时间，桌游行业似乎成了即时髦又赚钱的热点。据说上海地区在某一段时间内，曾有超过1500家桌游吧同时存在。不过桌游吧多了，啥样的都有，借用一下时下时髦的话说，就是——都是桌游吧，差距怎么这么大呢？细想原因也不复杂，因为对于桌游吧这个新兴事物而言，从来没有什么规定说桌游吧应该是啥样的，也没人要求开桌游吧的人要有什么从业资格，大家都是按照自己心目中的想法来“武装”自己的桌游吧，千奇百怪不足为奇，档次的差距也就很明显了。

所以，做一篇有关开桌游吧指南的文章，是策划已久的，小编要做的是找一个称职的讲师，幸运的是，小编找到了——资深桌游人老谢（2008年正式转战桌游界，在桌游最蓬勃发展的那两年，以上海为中心，为全国各地的桌游店做开业培训，先后亲手培训了数百家桌游店长），在以后的若干期栏目中，老谢会与大家讨论相关的话题，希望大家能从中受益。

我们期待着大家的反馈，甚至可以“点播”，把自己感兴趣的话题发给我们，让老谢在讲座中回答，意见和建议请发E-mail：say@popsoft.com。

本期的国外精品桌游，介绍了两款游戏，分别是《克罗兹大师：竞技场》（Krosmaster Arena）和《国家》（Nations）。

《克罗兹大师：竞技场》背景来自于网络游戏《Wakfu》，是根据网游改编的一款桌游，在kickstarter上的募集成功后，由法国的Asmodee正式发行，并在去年底出版了中文版。游戏以精美的模型打动了玩家的心，这些可爱的人物原型都来自网游。网游和桌游相结合，确实算得上不错的方式，至少能起到互相促进的作用。除了模型以外，本游戏的对战机制也不错，游戏在具有非常高的观赏性的同时，也极具可玩性，建议大家一玩。

《国家》是去年新出版的一款文明类桌游，在2006年《历史巨轮》再版后，文明类游戏曾一度爆发，精品包括席德·梅尔的《文明》、卡牌文明游戏《创新》、简单的轮抽文明游戏《7大奇迹》等等，最近1～2年少见文明类游戏出版，一则是一种游戏类型一段时间内出了较多的游戏后，大多会有一个沉寂期，更何况文明类游戏需要设计者有博学的知识。玩家可以尝试一下本游戏，就能感受到游戏设计者对文明发展的深刻理解。P

老谢的桌游开店随谈（01）

■策划 本刊编辑部
主讲 上海 老谢（Cnfantasy）

编者按： 曾几何时，伴随着桌面游戏在国内的兴起，桌游吧也如雨后春笋般的纷纷冒出来，一时间，桌游行业似乎成了即时髦又赚钱的热点。如今，两三年的时间过去了，国内的桌游产业是个什么状况呢？这个问题太大，也许一时难以说清，不过我们可以通过桌游吧的经营情况，从一个侧面反应整个桌游产业的现状。为此我们专门请了资深桌游人老谢，来开一个有关桌游吧的讲座，讲述各种与桌游吧相关的话题，希望大家喜欢，那么，下边就请主讲人登场自我介绍一下吧！

我叫谢正刚，网名Xiezhenggang，常被称为“老谢”，曾任“方盒子365”专业桌游培训师，兼“F&F城市勇者”桌游主题概念店店长，现任上海灯神信息科技有限公司产品总监。

CNFANTASY

我从2003年开始，作为奇幻撰稿人，以“老谢的奇幻小屋”进行TRPG、D&D的宣传推广。2008年正式转战桌游界，在桌游最蓬勃发展的那两年，以上海为中心，为全国各地的桌游店做开业培训，先后亲手培训了数百家桌游店长，也算是国内桌游行业大跃进的幕后推手。上海市也连带成为全国桌游店密度最大、数量最多的城市——培训方便嘛，近水楼台先得月。

正式开讲之前，有几个问题要说说清楚——

经营理念

坚持做本地段最贵、最好的店面，以顾客口碑为卖点；以最大效益实现盈利，坚决反对“累死累活不挣钱”的行为。

桌游吧话题

在北上广这样的一线城市，挂“桌游吧”名号的店铺多不胜数。但其中有许多咖啡厅、女仆吧等，其实只是“挂名桌游”，实际业务与专业桌游吧的主营方向区别甚大。

本文所涉及的“桌游吧”，特指以“桌游本身”为主打项目，提供专业桌游服务的店面。

我这个随谈，主要从经营者的角度，为想要“开家桌游吧”的年轻朋友解答一些心中疑惑。对于其他店面项目，如餐饮、台球、游戏机等，我就不去班门弄斧了。

接下来，正式开讲——

桌游吧前景预测

桌游吧的市场前景，有人说“正在蓬勃发展”，也有人说“（上海）市场已经饱和，谁进谁死”，到底情况如何？让我们上网搜一搜！

我手头刚好有2个数据，日期分别是2010年1月26日和2014年3月18日：

数据来源	项目	2010年1月	2014年3月	对比
淘宝	搜“桌游”	1.78万件宝贝	4.03万件宝贝	增加2倍多
大众点评网（上海地区）	搜“桌游”	699家店	439家店	下跌近4成
百度	搜“桌游”	151万	8590万	猛增56倍！
百度	搜“桌游店转让”	1680条	1710条	基本持平

从这些数据可以看出，桌游行业经过2008年之前的推广期，2009年开始的爆发期，再经过数年混战期后，已经整体从“占山为王”进入“群雄割据”。每天都有新人加入竞争，优胜劣汰，自然也会有旧人撤摊出局。

当前优势：连TVB电视剧里都出现了《三国杀》，说明推广普及工作深入广大人民群众，桌游行业已经不需要再反复告诉别人“我们是什么”了。

明显问题：桌游吧已经从“人无我有”，到了“同质化竞争”阶段。以前是“他开店能赚钱，我也能！”，现在是“花擦，那家店倒了，我还要不要投这笔钱？”——看到前浪纷纷死在沙滩上，你是否还敢做后浪？满怀憧憬的店长，是否还有信心用自己喜欢的东西赚到钱？

现在开店，是否合时？

就在今年，依然不断有人通过各种途径向我咨询桌游开店的事情。


桌游已非“不明物”



充满诱惑力的游戏架

全国桌游店密度最高的是上海，高峰期粗略估算有超过一千五百家（包括各种挂名“免费桌游”实则全场《三国杀》的噱头店在内）并不夸张。经过数年浪淘沙，新店依然如雨后春笋般不断涌现，倒下的恐怕也比全国其他城市加起来还多。

以一个在国外顺利发展数十年，进入国内才不到十年的行业来说，桌游目前的发展形势，依然处于“朝阳”时期，甚至还远远未到成熟期。

北京、上海、广州这样的一线大城市，店面数量已经冠绝全国；武汉、南京、杭州、厦门、深圳等地，桌游也已经普及到位，连锁店陆续出现；许多三、四线小城市也有人试水，越是地方小，谁先做出名堂，谁就是本地行业标准。

“头啖汤”当然好喝，但开荒期的艰难和失败率也是后来者难以体会的。如今桌游这棵树算是抽枝发芽，越长越大了。前人已经开辟出道路，市场空间尚有许多，超级大鳄还未出现，此时不上更待何时？

市场饱和度的判断？

虽然情况有许多不同，我们仍然可以拿遍布全国各地的网吧跟桌游吧做个对比：

同样是休闲娱乐，对顾客的年龄阶层、文娱需求、消费能力等方面的要求，桌游吧比网吧更高，这点应该没有疑问吧？假设从5～8家网吧（满座约50～120人，包括大量学生和民工）中能筛选出足以维持一家桌游吧（满座约50～80人，白领居多）的顾客人数，那么一个城市有多少家像样的网吧，除一除总数，就能推算出这个城市至少能容纳多少家桌游吧。如果再加上一些走低端路线的噱头店，实际数量可能要至少再翻一倍。

如果你对当地这类行业数据不了解，还有另一个估算办法：你能否从自己的朋友圈里找出30个年龄在20～30岁之间，从没玩过桌游且愿意出来与朋友聚会的职业女性？如果你能把她们拉进你的店里，她们每人再多带3个朋友来，一家店的初期就撑住了。

失败风险？

任何行业，经营不善的情况难免会发生，这属于“自然现象”。做任何事都不会毫无风险，更何况是以“玩”为主题的行当——会投身入行的很多都是满怀热情的游戏爱好者，当激情被日复一日的疲累劳作磨平后，有经验的优秀者才能坚持下去并有所突破。

警告：如果你等钱吃饭，可以到巷子口卖烧烤，那个挣得更多；如果你只是想玩个开心，又不想把钱扔水里，请到附近的桌游吧预定桌位；如果你想要闲暇时间兼个副业，可以找家看上去高大上的店面打临工。无论你对桌游多有爱，不认真做好店面经营的思想准备，基本上可以预计会“铁赔”，当然，这条法则几乎通用于所有服务性行业。P

下期主讲内容预告：
桌游吧如何选址？
店面总体定位和主打客户？
如何评估预算？

克罗兹大师：竞技场

●游戏名称：Krosmaster Arena ●中文译名：克罗兹大师：竞技场
●游戏人数：2～4人 ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2013年

游戏背景来自于网络游戏《Wakfu》，是根据网游改编的一款桌游，在kickstarter上的募集成功后，由法国的Asmodee正式发行，并在去年底出版了中文版。游戏以精美的模型打动了玩家的心，这些可爱的人物原型都来自网游。除了模型以外，游戏的对战机制也并不简单，每个人物都有自己的技能，同时还有物品、召唤兽等系统，使游戏在具有非常高的观赏性的同时，也极具可玩性。



《克罗兹大师：竞技场》封面

游戏支持2人或4人团队作战，玩家首先要组成自己的队伍，通过搭配不同的职业和人物来准备对战。游戏采取了模型战棋通用的点数系统，既每个人物都有自己的点数，也叫等级，玩家所有人物的点数必须等于12，而普通的人物每种最多两个，精英人物每种只能一个。游戏的版图以方格划分，除了立体的人物模型外，版图上的树和箱子，也都是立体的模型，游戏布局后3D效果非常好。就像电脑的SLG游戏一样，玩家轮流回合，然后根据自己人物的移动力和攻击方式进行移动和攻击，但是在行动前，玩家要先扔两颗骰子，骰子的不同面可以让人物在这个回合具有一个特殊的能力，分别是爆炸标志：可以使用致命一击；盾牌标志：增加护甲；磁铁标志：可以锁定对手；靴子标志：可以进行闪避。之后，每个人物行动时都有自己的mp值和ap值，mp值用来移动，ap值用来攻击和使用技能。当一个玩家的所有人物都行动后，就轮到另一个玩家进行。在游戏版图的中间，还会有物品装备店，玩家可以使用金钱来购买装备给人物，金钱可以通过在版图上拾取，或者砍树获得（每棵树12点hp，消灭后可以得到4个金币），这点设计也让游戏增加了很多乐趣。

游戏以消灭所有对方角色或者获得一定数量的荣誉点为结束。每个人物都有自己的hp，每个人物也各有自己的攻击范围，攻击的伤害等于基础伤害值加上致命一击的伤害值减去被攻击玩家的盔甲值。如果一个人物的hp到0或者低于0了，这个人物将被移出游戏。如同策略游戏一样，玩家在游戏中要合理搭配自己的人物，比如有近战，有远程，有召唤师，有牧师等等，让人物间协调作战，从而打败对手，游戏的基础包只有8个人物模型，在扩充包中，还有16种精英人物，这些人物有更强的能力，给玩家提供了一个可扩充和收集的成分。更多的人物，也让组队有了更多的变化。同时，游戏还提供了网络版的激活码，玩家可以使用激活码在网络版上激活相应的人物，从而在网络版上和其他玩家对战，可以说，游戏在各个领域都做了充分的准备。

关注这款游戏，以及最近在kickstarter很多成功的募集，我们可以看出，玩家们最看重的还是模型的精美程度，比如已经成功募集的《西游记》《克苏鲁战争》等等，最吸引人的地方就是众多的模型，而游戏的玩法和机制，却不是首要关注的。这款游戏的成功，首先来自可爱精致的模型，以及几年来积累的网游玩家基础，而作为桌游可以正式出版，合理的规则和可玩性也是很重要的一点。能在BGG排在前100名内，就足以说明这一点。





1~2.《克罗兹大师：竞技场》配件图
3.《克罗兹大师：竞技场》游戏中

国家

●游戏名称：Nations　●中文译名：国家

●游戏人数：1～5人　●出版公司：Asmodee　●出版时间：2013年



《国家》封面

《国家》是去年新出版的一款文明类桌游，在2006年《历史巨轮》再版后，文明类游戏曾一度爆发，精品包括席德梅尔的《文明》、卡牌文明游戏《创新》、简单的轮抽文明游戏《7大奇迹》等等，最近1～2年少见文明类游戏出版，毕竟涉及文明类游戏需要设计者有博学的知识，才能赋予游戏足够的内涵。《国家》推出之初并不受人们瞩目，普通的版图，代表文明的发展卡、事件卡、资源、工人等等配件，都让人觉得这是一款普通的德式游戏，但当玩家们尝试了这款游戏之后，他们就能感受到游戏设计者对文明发展的深刻理解，游戏通过并不复杂的方式表现了文明的发展和变化。游戏在正式出版后，一度脱销，目前已经在BGG上排名前进到52名，相信假以时日一定会进入前十名。虽然很多人都说他很像《历史巨轮》，但玩起来确实另有一番风味和感触。

游戏主要有3种图板，每个玩家一张自己的国家图板，一张放发展卡的图板，一张用来标记先手、国家安定值、军力值、游戏难度、游戏进程和放置发展卡的图板，其他配件则是工人、四种指示物（食物、石头、金币、分数）以及各个时期的发展牌和事件牌。

游戏一共进行八轮，每两轮称为一个时期（古代，中世纪，文艺复兴，工业），每个时期结束时，会对玩家得到的书本进行一次评分，玩家领先几名玩家就可以得到几分，除此之外，不同时期还会使用不同的发展卡，游戏的每一轮分成3个阶段：维持阶段、行动阶段、结算阶段。维持阶段相当于布置，记录轮次的前进，将发展卡更新（发展卡会放到发展卡图板上，图板分成3行，分别需要1～3个金币来购买，每次更新时，1～2行的卡都丢弃，3行的挪到第1行，再补充2～3行。），玩家增加人口或者拿取资源（根据玩家在游戏开始前决定的游戏难度，拿取对应数量的资源或者一个工人），翻出新的事件卡（事件卡会在第三阶段结算，先翻出来可以给玩家准备的时间，事件卡有正面或负面的效果，但只会针对具备特定条件的玩家），并拿出相应数量的建筑师（根据事件卡）。

行动阶段是玩家主要的游戏体验阶段，玩家可以选择购买发展卡，分配工人或者雇佣建筑师。购买发展卡：玩家可以使用金币购买发展卡，发展卡是游戏的主要内容，共分成8种类型的卡：顾问（每个玩家只能留一张，给玩家固定的收入，不用放置工人），战斗（给玩家资源，但会根据玩家的军队值来决定数量），建筑（各种建筑物，需要玩家放置工人才生效，会在第三阶段提供各种资源的收入），殖民（拿取殖民地卡必须满足殖民地要求的军力，会提供各种加值），黄金时代（玩家可以用资源来换分），军队（放置工人后可以提高玩家的军力，用来战斗和占领殖民地），战争（玩家购买战争卡时，会用战争指示物记录购买者的军力，一轮结束时，任何低于这个军力的玩家都会受到战争卡上标注的惩罚），奇迹（需要建筑师和资源来建造，完成后会提供稳定的收入）。玩家购买不同的发展卡会放到自己图板的不同位置，游戏卡牌也有数量限制，比如殖民地卡只能两张，新的可以替换旧的。分配工人指玩家将工人放到建筑或军队上，来实现卡上的效果，一张建筑或军队卡上可以放多个工人，会有成倍的收入和额外的分数奖励。最后可选的行动：雇佣建筑师，则主要是用来建造奇迹。

结算阶段先计算玩家的生产（建筑、殖民地、奇迹等等），然后是改变顺位（顺位由军力决定），结算战争，触发事件，支付食物应对饥荒（根据事件卡上的数值）。这样一轮就结束了。除了时期结束时计算书本的差值外，只有在游戏结束时才计算各种卡带来的分数，最后分最多的玩家获胜。

我们可以看出，游戏通过卡牌表现了文明发展的进程，不同时代和不同种类的发展卡变现了科技、军事、建筑等等方面的进步和发展，玩家在游戏中不断获取更新的发展卡来提高自己国家的实力，并最终通过分数来表现出玩家的胜利。喜欢文明类游戏的玩家一定要试试。

1.《国家》中的卡牌
2.《国家》的配件图



美国人Michael Thomasson在他布法罗市家中的地下室，这一年他以10607款游戏的庞大收藏获吉尼斯世界纪录

存在为何合理？一个希望不会成为永恒的话题

本期的龙门茶社，讨论的是一个近乎永恒（当然也可以说是老旧）而具有争议性的话题。制作这个话题的动机起源于去年底，国内知名单机游戏破解网站3DM的站长宿菲菲（不死鸟）在微博上做了一番表态，大意是说："如果没有破解网站的存在，国内单机游戏市场早已彻底消失在历史中。正是破解网站的坚持传播和对国外大作的汉化，在PC平台上才留下了一群忠实而高素质的单机游戏核心玩家，这群玩家是火种，他们将成为未来国内单机游戏市场重新崛起的基石。"在跨过年之后，宿菲菲又与几位著名游戏媒体的编辑在微博上发生了关于正版和盗版话题的激烈论战，激起一片波澜。

在与一些作者和读者朋友交流后，本刊编辑意外地发现，类似宿菲菲的观点虽然被多数人强烈反对，但是却也不乏支持者——每个人都有自己的一番道理要说。于是，我们有机会制作这期龙门茶社改版后，作者撰稿意愿最强烈、写作态度最真实（感谢作者们的真诚！）的话题讨论——相信我，虽然我们并不打算强行判定哪一方的观点是唯一正确的，但是在看完下面的这些文章后，你能够得出属于自己的结论。

本期龙门茶社真的是精彩纷呈哟！好了，请各位就坐，小二，上茶！

罪魁祸首还是逃避的借口？

"不管有没有盗版、不管国产正版单机当时赚钱不赚钱，中国单机的开发商都会转行去做利润更高的网游。"

■说书人 半神巫妖

曾几何时，国产游戏一直是中国玩家心中永远的痛处，碰不得却又无法避免。当然，随着这么多年来国产网络游戏和移动游戏的兴盛，严格意义上讲，国产游戏早已不是吴下阿蒙了，其每年几百亿元的产值为GDP贡献良多。但是"国产单机游戏"却仍旧是一潭死水，每隔两三年才出那么几款单机游戏，且不说类型雷同、创新不足，就说在这题材也死死限制在了仙侠之中走不出来。于是人们开始找原因并且不可避免地将其归结到了盗版上，认为在十几年前国产单机游戏还如日中天的时候，是盗版一手扼杀了这个原本前途光明的市场。这个结论有道理么？听起来似乎不无道



《剑侠情缘3》单机版是国产单机玩家心中永远的痛

国产单机游戏虽然饱受盗版之苦，但大环境才是最关键的

理：当时单机游戏开发商赚不到钱，难免会逃离并前往赚钱的领域。但是将国产单机市场萎靡完全归结到盗版上有道理么？笔者认为是有失偏颇的。

在十几年前，无论是游戏还是歌星，要赚钱基本只有一条路，那就是卖拷贝。这与当时的科技水平、产业文化环境是分不开的，人们没有太过开拓的思路，而现在没有一个歌星再指望卖CD赚钱，都靠演唱会了。游戏也是，现在的正版销售渠道有很多，国外的Steam也好、国内的数字版也罢都无比快捷并且容易支付，但在当时，盒装正版盘是唯一的赚钱途径。因此自始至终都存在的盗版的危害性在当时就难免会被放大，因为销售渠道的单一更容易让玩家选择盗版：我记得当时我买个正版盘不但要花好几百，还要跨越半个城市才能买到。因此将国产单机游戏的衰落完全归结到盗版就变得值得玩味了，盗版作为客观存在的事物在任何国家、任何时代都存在，为什么那个时候对正版伤害那么大？这到底是应该怪环境还是怪盗版本身？

另外，还有一个大趋势的问题，很多骨灰级别国产单机玩家痛恨盗版，认为是盗版造成了国产单机厂商纷纷投向了网游——我的单机版《剑侠情缘3》再也玩不到了！但是他们却忽视了一个问题，那就是不管有没有盗版、不管国产正版单机当时赚钱不赚钱（其实当时还是赚钱的），单机走向网游都是当时的大趋势。这与《暗黑破坏神》《魔兽世界》等等欧美大作的异军突起是分不开的。因此不能武断、草率地说盗版让中国单机开发商都去做网游了，要知道网游的利润如此之高，有没有盗版他们都会转行，就好像现在他们同一批人在网游依旧赚钱的情况下转行做手游一样——他们是在追逐利润而不是被盗版赶跑。

近些年，国内单机网站3DM屡次走到了风口浪尖，主要原因就是3DM依旧坚持发布破解。虽然这些破解都是国外游戏而不是国产单机的（3DM甚至还主动帮助推广国产单机游戏），但盗版软件发布商的原罪始终跟随着3DM，其站长宿菲菲更是在微博上多次被口诛笔伐，对此，她做了如下的表态：

“首先我是绝对不认可盗版有理论的，也绝非这种理论的支持者，任何文化产业，盗版都是毁掉它们的一个重要原因。但是，在中国，盗版是一个行业的必然发展规律，也是我们国家文化制品、娱乐制品互联网化的一个必然产物。因为互联网行业发展的太快，形如闪电，而互联网的共享方式，将盗版传播的力度和广度增大了好几百倍。传统的传播都是实物传播，互联网属于数字化传播，势不可挡。我们整体跟不上这种互联网闪电式的发展速度，于是整个文化制品市场发生扭曲，需迎来新的商业模式和市场变革。2001年是单机游戏衰败元年，也正是中国互联网飞速发展的第一年。

我记得去年，有一些中小规模的制造业企业质问马云，说淘宝让他们的利润降低了80%，搞的大家都没钱赚了，非常憎恨淘宝。马云回答很直接：‘你恨也没用，这是大势所趋，而且目前只是刚刚起步，一定还会持续下去。你们要么就适应环境提升个性化服务，要么就被淘汰掉。’盗版也是一样，属于变革期自然发展规律，不是谁空喊几句口号就能，空骂几句娘就能杜绝的。

让多数互联网传播者和使用者自觉的去抵制盗版几乎不可能，只有在相关部门立法和执法方面强力管制和打击下才能见效，立法和执法需要成本，所以前提条件就是这个领域必须有良好的市场环境和商业模式，游戏如何才能建立良好的市场环境呢，首先要开放，接纳和吸收国际上好的东西，其次要有关部门要在资金和政策上给付扶植，提升自主创新能力。否则有关部门打击这些只有水货对应的‘盗版’制品，他们的动机和利益驱使又是什么？恐怕一切都是空谈。

纵观几年变革，网络学文和影视都是遵循这一规律的，7、8年前，我们都是免费看网络小说，免费看在线盗版影视。现在呢？起点中文网建立起网络学文的创新商业模式，各大视频网站和院线建立起影视的完善商业模式。在这种前提下，有关部门才会大力配合打击相关产业盗版，这两年在这些领域改观非常大，也基本建立起了良好的互联网生态系统。

游戏，也不外乎如此。”

除了宿菲菲所说的杜绝盗版需要整体环境的优化，笔者认为国产单机游戏的振兴也同样脱离不了大环境，无论是政策扶持、销售渠道的拓展甚至游戏本身品质才更关键一些，总是将目光聚焦在盗版上对国产单机游戏的重新崛起毫无利处，甚至给了某些人回避实质问题的借口——你瞧，不是我不好好端正态度做游戏，是盗版太猖狂。要知道在那个月工资一两千、正版游戏几百元的情况下说这个还情有可原，在现在月工资几千块、正版游戏几十块的情况下卖不出去没别的原因——就是游戏不好玩。

盗版绝非正义，盗版也不是一切问题的根源：破解版的游戏种子网上随处可见，但GTA、《使命召唤》《上古卷轴》照样卖了好几亿美元。有时我们真应该冷静下来想一想，随意将某个巨大市场堕落的罪过归到一两件事情上，是不是一种逃避和自我欺骗？

轻易发生的肮脏行径：有关盗版游戏的三个故事

“作为玩家，对于曾经为我们带来真正乐趣的游戏作品，对于这种游戏作品背后的制作人，我们是否曾经真心实意地产生过敬意？”

■说书人 Punkoranje

一、泥巴馅饼：版权小偷的故事

“怪了，怎么就是不开门呢？”

坐在电脑前的我皱紧了眉头，左手用力把指间的爆米花捏成了形状扭曲的碎渣。面前的17寸球面显示器上，初出茅庐的冒险家亚特鲁·克里斯汀站在通向最终战场的门外，捧着那支来自女神的银色口琴演奏着无声的旋律。这桩无聊的哑剧已经持续了将近半个小时，真是滑稽透顶。

“见鬼。”

经过无数次读档尝试，确认今天已经无缘见识这场距离结局画面仅有咫尺之遥的决战之后，我三下五除二地退出了游戏。回到桌面之后，我顺手从光驱中抽出那张带有些许余温的廉价光盘，干脆利落地掰成两半，和爆米花碎渣一起丢进了垃圾桶。

2002年，《永远的伊苏2》盗版游戏的真实体验：最终Boss达姆不战而胜。

我有充足的理由相信，经历过上述体验的玩家肯定不在少数——这个问题曾经出现在当时的《大众软件》疑难解答栏目当中。顺带一提，面对那期杂志刊登的“只有正版游戏才能与最终Boss展开决战”标准答复，经过反复重装更改设置最终找到突破方法的我很是自鸣得意过一阵子——现在回想起来真是让人无地自容。

现实就是如此残酷：对于国内的大众玩家来说，无论承认与否，盗版游戏几乎必然会在我们的成长经历当中留下浓墨重彩的一笔。这片污点的构成要素固然错综复杂，但“来自玩家的欲望，欲望催生的贪婪”注定会是其中不可忽视的一环。即便我们事后用种种方式来尝试弥补——忏悔，删除，购买正版游戏满足自己的收集欲顺便消除道德原则催生的罪恶感，这些行为都无法在真正意义上化解版权盗窃行径对市场体系造成的伤害，群体行为催生的蝴蝶效应就是如此无情。

当然，作为非法侵权软件名义上的受害者以及实际上的受益人，盗版游戏玩家需要承担的风险肯定是相当可观的——不请自来的病毒木马、层出不穷的文件错误导致游戏无法运行等等都不罕见，最要命的当属上文那种“看似一切正常，实则注定卡关”的非程序缺陷问题——这种麻烦的根源十有八九是盗版商为了压缩容量而把那些“非必要”的BGM和动画视频文件统统删除的缘故。除了在游戏运行的过程中时不时添点麻烦之外，在那个即时渲染并非主流的年代，结局动画的缺失更让无数盗版玩家尝尽了“徒劳一场空欢喜”的滋味——千辛万苦地撂倒了最终Boss，满心期待地准备欣赏终场画面，结果屏幕一黑之后出现在眼前的却是开场菜单，这种体验着实让人扫兴得要命。

不过，尽管拥有种种缺陷，但对于囊中羞涩却又渴望开阔眼界的大众玩家来说，廉价的盗版不失为满足探求欲望的选择之一。至于那些伴生而现的麻烦，用《塔希里亚故事集》当中的一句台词足以概括我们的心态：如果你吃了一个冬天的干果，突然给你一块熏肉，你会在乎它上面那点泥巴吗？

没错，当时的我们压根不会在乎那点无足轻重的“泥巴”，也丝毫没有考虑到催生那些“泥巴”的势力造成的影响。直到很久很久以后，我们才真正意识到了这笔交易的代价——致命的陷阱永远会与免费的馅饼如影随形，这次当然也不例外。

二、寂静之春：有限防卫的故事

作为版权的合法拥有者，游戏开发商当然不会放弃与盗版斗争的对抗。

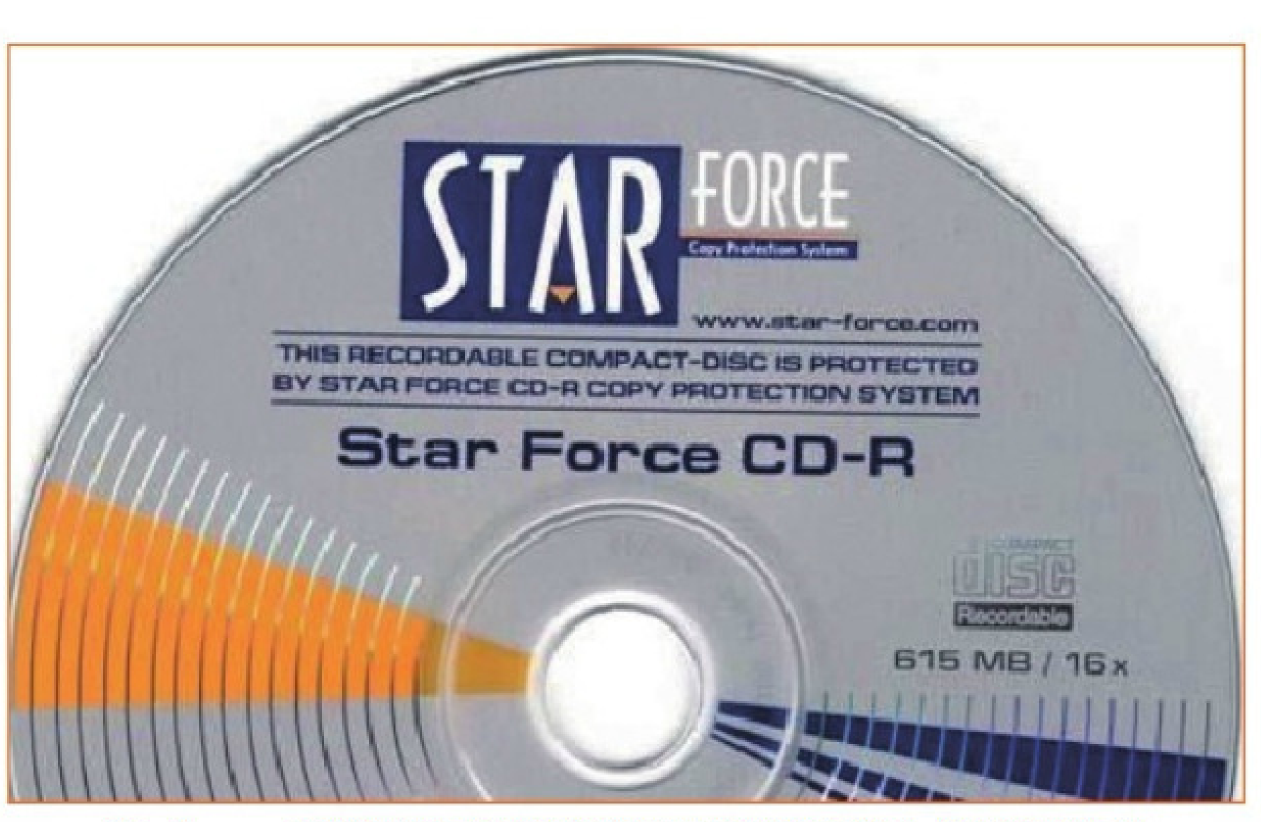
以如今的眼光来看，早期的盗版破解防御手段简直淳朴得让人哑然失笑——最常见的无疑是“安装时输入说明书中的CD-KEY”，其次还有“输入说明书上第××页第××行第××字进行验证”，以及干脆把某些正常游戏必不可少的操作提示彻底转移到说明书上，诸如此类。可想而知，以上这些技术含量不高的防御手段完全不是盗版破解的对手：算号器轻松撂倒了CD-KEY，对安装文件的简单拆包破解更是毫无悬念地击垮了大多数传统反盗版验证程序，至于那些理论上“只存在于说明书当中”的游戏设计陷阱……在那个互联网逐步走向大众的时代也彻底沦为了“看上去很可靠”的鸡肋手段。

眼看传统的防破解手段统统变成了既不中看也不中用的马其诺防线，不甘落败的开发商纷纷把目光转向了高技术方案。各种直接干涉硬件层面的方案纷纷出台，其中最有名的代表莫过于“Starforce”——这个鬼玩意的防御效果究竟如何，相信稍有几年游戏经验的朋友都清楚，至少“拔光驱线”口号的流行一时就足以说明问题，各种虚拟光驱手段更是把“绕过Starforce”作为了重要宣传手段。当然，这场攻防战最让人啼笑皆非的部分无疑是Starforce在正面战场上遭遇的头号对手——此物的缩写同样是SF两个字母，实际效果在当时也算是可圈可点，唯一的遗憾就在于软件全称包含的某个敏感单词让其搜索下载变得相当麻烦。不过话又说回来，如此直白的命名方式在某种意义上也展示了破解一方的态度和立场：盗版有理，破解无罪，想用软件手段干涉计算机硬件坏我好事？吃我SF大头棒啦。

笑话归笑话，Starforce虽然饱受争议，但作为一套行之有效的盗版破解对抗方案，在不断更新版本之后依然倔强地流传了下来。与此同时，随着宽带网络的进一步普及，越来越多的游戏制作商开始采用联网验证来对抗“魔高一丈”的非法破解，“全程联网”更是变成了屡见不鲜的单机版游戏防盗版手段。然而，当那些利用互联网验证以及“保护费”挺过了破解狂潮得以存活的



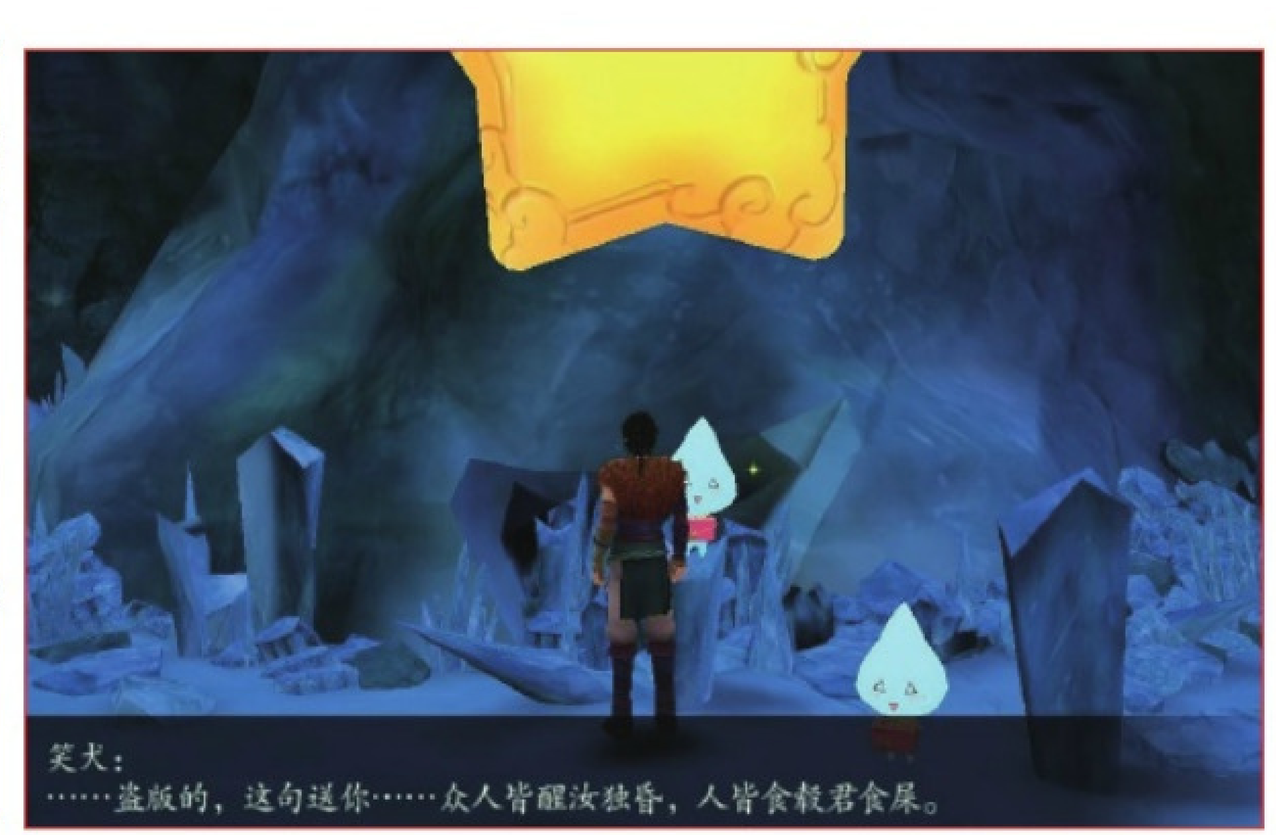
至今依然会有不明真相的玩家找不到《天地劫——幽城幻剑录》商店界面的退出方式。如果没有互联网的话，这种防盗版的手段有效程度着实可观



Starforce，相信喜欢国产游戏的朋友肯定会对这个名字不陌生吧



至于这个缩写名称同为SF的玩意嘛……至少在我的记忆中，当年确实也算反制Starforce的利器之一



《仙剑奇侠传四》里的这种抗议盗版方式还是蛮复古的，当然没啥效果也不意外

开发商与代理商终于找到了立足之地，当我们开始重新审视这片市场时，一个令人错愕的事实出现在了所有人的面前：即便已经产生了有效的生存守则，这片曾经潜力无限的沃土并没有如同预期的那样培养出数量繁多的新生代游戏人，“犹如雨后春笋般纷纷冒头的国产单机游戏”更是变成了碎梦中的泡影。这到底是怎么回事？是谁让我们的市场在不知不觉间迎来了寂静的春天？

三、群鸦盛宴：恶土之花的故事

“如果没有破解网站的存在，国内单机游戏市场早已彻底消失在历史中；正是破解网站的坚持传播和对国外大作的汉化，在PC平台上才留下了一群忠实而高素质的单机游戏核心玩家，这群玩家是火种，他们将成为未来国内单机游戏市场重新崛起的基石。”

以上说辞基本上可以做出如下诠释：

“主流观点”认为，盗版在客观层面上开阔了玩家的眼界，丰富了玩家的见识，让囊中羞涩的玩家不再与3A级大作无缘，本质上是一种符合玩家“本性”的正当行为；

“主流观点”认为，盗版可以让玩家花费微不足道的代价轻而易举地接触体验游戏新作，从而让游戏市场“保持活力”，本质上是一种符合市场发展规律的合理存在；

“主流观点”认为，盗版因为可以让玩家“开眼界”，又不必担心“白花钱”，所以可以培养出“有素质的核心玩家”，本质上是一种可以带来长远利益的“正能量”。

真是彻头彻尾的扯淡。

盗版固然可以让我们轻而易举地接触到世界一流的游戏大作，但这种乐趣的代价是什么？回想一下，上一部让人废寝忘食地沉浸其中而不是浅尝辄止体验15分钟就删除的游戏是什么？这部游戏所蕴含的基调究竟是毫无下限的圆滑献媚，还是棱角分明诚意十足仿佛可以透过每一帧画面看到创作者为梦想中的“游戏性”付出的心血和努力？作为玩家，对于曾经为我们带来真正乐趣的游戏作品，对于这种游戏作品背后的制作人，我们是否曾经真心实意地产生过敬意？

再来正视一眼我们身边的“主流市场”，它的“主流风格”究竟是什么？是“在布满荆棘的小径上背负着玩家的期望和自己的理想踩着带血的脚印蹒跚前行”，还是“不择手段地颠倒黑白，丧心病狂地抄袭剽窃，挖空心思地捏造骗局，极尽所能地榨取利益？”

一句话，如果说盗窃可以成为买方习以为常的消费习惯，那么欺诈也可以成为卖方心安理得的行业规律。反正流转其中的利益与清白无关，何乐而不为？

如果说国内游戏市场是一片由非法行为滋养而成的孽境，那么盗版就是一从在这片罪恶沃土上迎风怒放的罂粟。就本质而言，这种诱惑十足的电子鸦片确实可以让我们获得廉价的快感，但这种快感能够催生出健康的消费习惯，进而促使市场走向良性发展循环吗？答案我们自己心知肚明，只不过我们都不愿意去直面真相罢了。

你行你上啊——从文化传播角度看盗版破解

“世上哪个圣洁？”

■说书人 木然

前几天一个单机党朋友问我拷游戏，我当时直接列了一个清单给他让他慢慢挑。事后我检查了一下我的硬盘和移动硬盘，发现这整一个盗版仓库。据说在美帝传播盗版是要被判多年监禁和高额罚款的，按我这情况，胎投得不好，差不多就是监狱肥皂捡到死的节奏了。

尽管如此，我还是很乐意去担当目前的角色，充分发扬互联网共享和免费的传统，把资源奉献给周围的朋友，给他们带去欢乐，让他们知道除了“撸啊撸”和“连连看”以外还有很多好玩的东西。这种人有很多的称呼，受益者会大喊一声“楼主好人”然后点个“赞”；卫道士或道德帝会嗤之以鼻地贬低为“无耻的剽窃者”；作为一个半道出家的传播学研究者，我给他们安上的帽子是，一群可敬但不光彩的文化传播者。

盗版破解这个话题让我联想到前段时间看的一个帖子，是关于大陆早期的布袋戏文化的。作者作为一名“先天”（类似我们口中的“大神”），以一种非常怀念的口吻叙述了网络时代下布袋戏是如何飘洋过峡，在大陆互联网落地生根，逐渐发展为文化诸丛中一朵耀目的奇葩。其中他提到了早期剧集的传播方式，是以粉丝论坛作为平台，进行小范围的资源交换。由于当时的限制条件比较多（网速慢、技术旧、服务器小等），掌握着大量资源的人往往在圈子内享有较高的声誉，也就是他口中所称的“先天”。这些“先天”利用手头的资源，通过FTP或者光盘等渠道将剧集、配乐等散播给圈内的粉丝，可以说是大陆布袋戏圈子最初的奠基人。这些人为布袋戏在大陆的传播立下了汗马功劳，虽然，是以盗版的方式。

聪明的读者已经猜到我的言外之意了。不错，盗版单机在国内的传播与布袋戏其实是异曲同工，两者的限制因素与出发点也是非常相近。除了早期《霹雳狂刀》曾在国内电视台昙花一现外，这项台湾地区的“岛粹”长年以来几乎没有任何以正规渠道在大陆发行过。而单机游戏的代理问题也因为国情和其他的原因始终停滞不前，直到目前，国内做单机的代理商依然寥寥无几。这个因素不能说是盗版泛滥的主要推手，但确实起到了一定的催化作用。

在外面进不来，里面又有需求的情况下，这些盗版的传播者们实则担当了“走私者”的角色，同时他们也保证了国内的观众/玩家可以在第一时间拿到最新的资源，始终保持“与国际接轨”。如果没有盗版的流传，DOTA不可能在国内网吧没有WAR3的情况下成为一项全民级竞技，主机玩家也不会成为国内游戏圈一股崛起的力量，还有各种平媒、网媒，你觉得那些编辑/作者搜集素材时靠的是什么？这些秘密，我们一直心照不宣。STEAM上一款游戏的价格就是一篇文章的稿费了，买正版？土豪我们做朋友吧。

盗版传播的坏处已经被说烂了，所以我只谈它的正面作用。从第一个次世代降临开始，游戏界可谓大作频频，一款接一款里程碑式的作品不断地刷新着国内玩家对于游戏的认识，那些先进的游戏理念也随之进入圈内，一点一点赋予第九艺术新的内涵。与此同时，那些原本陌生的名字也慢慢变得熟悉起来：“使命召唤”火了“动视”，“孤岛危机”让“Cryengine”声名远播，“求生之路”和“洞穴”让Valve在“半条命”以后怒刷了一把存在感。诸如此类的例子不胜枚举。回到布袋戏的案例上，当初《九皇座》之后的几部戏捧红了被称为“三先天”的儒释道三教组合，结果霹雳官方跑到大陆做活动的时候惊讶地发现“三先天”在这边的人气居然也高得不行，于是便为日后的布袋戏进军内地奠定了基础。这其中又是谁在推波助澜呢？没错，还是那些“先天”们，没有他们把流入大陆的剧集整理分享，就没有今天的普通话版布袋戏，更没有倚云听风、方寸江湖、妖道角这些大型的粉丝站点。当然，在道友们都对“先天”感恩戴德，享受盗版的大环境下，还是有个叫“雨花剑”的ID跳出来，一句话拉满了所有人的仇恨——为什么大家不看布袋戏正版呢？

原帖作者写得好，他引用了一句“三先天”之一疏楼龙宿的台词——世上哪个圣洁？

你尊重他人的劳动成果，尊重版权，所以你玩正版，这不是什么坏事，但因此而否定所有盗版传播者的努力，我觉得明显是对外在因素的认识不足，或者纯粹是站在道德制高点上发表言论。我不相信你没用过盗版，没从网上下过电影、音乐、电子书，没用过GHOST重装系统，因为你我都明白，这里环境特殊，有些事情，不能言明。

作为一个多年的盗版获益者，在立场问题上，我不是无法选择，而是没得选择。解决盗版泛滥的问题是一个长期工程，就跟黄牛党一样，不可能一刀根治。如果一声令下，关闭所有的破解网站，断绝一切盗版流通的途径，仅靠市面上几款高大上的代理与国产作品撑场面，游戏圈无疑将迎来最严重的倒退。届时，我们估计再也听不到“你行你上啊”或者类似的声音了，因为真正爱游戏的人，都已经对这个圈子Say Goodbye了。

当然了，我也不是没有买过正版，《雨血前传：蜃楼》就是我去年唯一购买过正版的单机游戏。这么做有两个原因：一是我始终对《雨血》系列抱有好感与期望，之前长时间的关注让我在游戏刚上市的第一时间就购买了数字KEY；二是据说“雨血”的发行方提前跟国内的游戏破解网站合作以分成销售的模式确保破解版不会在第一时间流出，也就是说免费的午餐是吃不到了只能掏钱。虽然这么说有点丧心病狂，但我还是很遗憾我居然花钱玩了一个单机



“先天”通过FTP或者光盘等渠道将剧集、配乐等散播给圈内的粉丝，可以说是大陆布袋戏圈子最初的奠基人



海盗湾等国外的BT站点资源丰富、种子充足，认为欧美人不用盗版只是国人的一个普遍错误认知罢了

游戏——以往出于我的良知（如果还有的话）考虑，我一般会选择不玩的。

扯了这么多其实就是想说，如果我不是特别喜欢《雨血》这个系列的话，我才不会管它正版卖得多好，盗版传得多远，哪怕有人把它当作国产单机游戏的希望。套用老舍先生金言，“我爱国产单机，我真怕它完了，可谁特么爱我呀”。感情这种事情，讲究个你情我愿，如果只有单方面付出，那就不叫真爱，叫备胎。从这个角度来看，我认为当下国产单机最大的问题就在于诚意不足，付出与收获不对等，老给人一种“做了一半就拿出来卖”的印象。

半成品是不能进入市场的，你见过哪个游戏还在BETA测试的时候就收钱（某些节操掉光的公司除外）？所以说，还是要提高游戏质量，质量上去了，玩家才能买账买得心甘情愿。但是一定要问我对国产单机支不支持，我都亲手买正版了你说我支不支持？好游戏不分中外，只要是值得一玩的，花个钱有什么大不了？当然了我只是说说罢了，下载软件上还挂着《合金装备崛起复仇》呢，还是等我正式脱贫了再考虑加入正版党这个光荣的组织吧。

李鬼与李逵

“对那些捧高自身行为的盗版站，我认为我们笑笑而过就可以了，就像亚当斯密在《国富论》说的，一个猪倌，要把猪养肥，并不是为了服务大众，而是要让自己赚钱……”

■说书人 西塞罗

多年来，国内单机游戏市场始终萎靡不振，很多人都认为很大一部分原因是因为盗版抢了正版的生意。这解释当然很合理，10年前盗版碟5元一张，光盘版硬碟版自选，破解齐备，家门口就能买到，自然比六七十元一定要验证的正版要强很多。而且盗版反应快，游戏发行几天就能出破解，而想玩国外游戏正版的同学，只好眼巴巴的等审批了。而现在呢，盗版更方便了，直接上网站拖就行，真是多快好省。

由此可见，盗版能够打败正版，除了价格便宜，还有几个优势：服务好，渠道广，反应速度快。玩家随时能找到自己喜欢的游戏，即下即装，还能通过这些渠道找到新游戏下载，正版游戏当然被打得落花流水。几年前台湾地区也曾出了几个全程联网的游戏，但是因为在传统渠道销售，所以销量比起以往并不好到哪里去。哪怕在国外，几年前PC游戏市场也是被盗版打得节节败退，大家都退到家用游戏机市场上，过了几年发现Steam这些数字下载平台经营得有声有色，才又成了香饽饽。Steam能够大行其道，除了和盗版一样连上网就下载，也和它提供了大量成就、云存档、截图分享、自动升级、对战服务器等等加成服务有关。

这几年“国产诸剑”销售情况转好，除了粉丝的热情，和破解速度大大降低及网络渠道普及不无关系，逆转了正盗版上市速度与加成服务的形势。网络渠道威力极大，不仅是国内“诸剑”，国外的数字与实体正版销售也一再提升。Steam特别为中国玩家开通了支付宝支付，而在淘宝上我们不仅可以看到大量的水货正版与兑换码销售，碰上《最后生还者》《横行霸道5》等大作，上市时玩家还会争购到全国断货。正版越卖越多，这些国外大作也越来越有诚意，中文版更多，翻译质量更佳，进一步又刺激了正版市场的扩大。国内解禁游戏机，也就瓜熟蒂落了。

在这个大环境下，国内厂商要加入单机和游戏机销售，破解网站想藉此洗白，也就很正常了。国内单机市场没有正规渠道和平台，大厂商想快速发展只有收购盗版平台站点。盗版平台借此拿到投资，洗白身份，从此蝌蚪变青蛙，大家一拍即合。蝌蚪变成了青蛙，自然要点缀一下自己灰不溜秋的过去，虽然之前经历不甚光彩，但也好歹是给全国玩家指路的一盏明灯，否则外国下载站



在网络上，有时价格已不是阻碍玩家选择正版最主要的原因



在怎样的情形下，李鬼会变成李逵呢？

鸟语如云，你们怎么看得懂啊。现在国内民族主义气氛又浓厚，于是又给自己加一顶“偷外国不偷国内”“汉化”的高帽，由此登上了道德制高点，摇身一变成为民穷竭心力的劳模，一览群山小，不亦快哉。

对那些捧高自身行为的盗版站，我认为我们笑笑而过就可以了，就像亚当斯密在《国富论》说的，一个猪倌，要把猪养肥，并不是为了服务大众，而是要让自己赚钱；一个铁匠要精益求精，也并不是他多爱他的顾客，也是为了让自己生活富足。盗版网站也是一样，他们最早只是提供资源，但为了吸引玩家，逐渐会提供新闻和攻略，当规模不允许兼职运营的时候，就要走上正规化品牌化商业化的道路。同样，汉化一开始也只是玩家的自发行为，后来盗版网站与之合作，在规模扩大后并将其收编。至于“盗国外不盗国内”的说法，国内厂商的盗版网站能一步步做大，本身是在一片灰色地带中扩大的，早期里外通吃，无数玩家眼巴巴的等着他们破解国内大作。后来国内正版厂商维权意识提高，再加上成为正版渠道的诱惑，他们当然会挑无人管理的国外游戏下手——反正购买国外正版本身也处于进口与审批模糊不清的灰色地带，盗版网站有着足够的空间供自己壮大。现在国内形势形式又变，我国市场开放，民间自发购买正版也成大势，好风凭借力，洗白与转生当然成为上上之选。

我们回顾历史和市场，就会发现它们往往是阴差阳错的组合。比如西欧资本主义的发展，历史学家们往往会提到中世纪资本主义起源于黑死病和奥斯曼封锁商路。黑死病导致各个阶层人口都按照差不多的比例减少，财富集中到一小部分人手里，他们为了招聘劳动力，只好把价格提高，培养出了第一批中产阶级；奥斯曼封锁商路，欧洲商人们只好开动脑筋向大海要路，结果一头撞出了个新世界。如果说黑死病和奥斯曼对欧洲资本主义有功，那只是事后诸葛亮袖手高坐之言。它们与其说催生了资本主义，倒不如说是当时的人们为了克服不利情况，亡羊补牢，误打误撞走出了一片新路。现在的单机游戏市场，盗版游戏平台“为玩家服务”说也好，“火种”说也好，其实质都是在一个外有围墙，内部渠道尚未建立的情况下商人为了迎合玩家需要下所形成的特殊情况。在这个围墙刚被打破的情况下，正规产业当然希望以这些灰色产业为基础让自己飞速发展，所以这些李鬼们赶忙抓住机会登堂入室。

在李鬼与李逵同时存在的情况下，李逵当然会猛砍李鬼。李逵不在时，李鬼自不自称李逵根本不重要，只要他们能提供类似的服务就好。在市场需要李逵而当下只有李鬼时，就会有李鬼跑到县衙门申请改名，并且力争上游让自己成为真正的李逵。“为玩家服务说”不重要，“火种说”不重要，关键要看他们以后对产业是不是有真正地帮助，是否能够在新形势下站住脚。玩家们既不用捧高，也不用贬低他们，毕竟它们页是和大家一起成长起来的，在我国谁没用过盗版软件盗版游戏成长呢？存在的就是合理的，对于已经发生的，我们要想办法让它们正规化。而对那些着急转型的李鬼来说，做得好才能变成真李逵，如果只是镀金一层觉得能冒充李逵，最终一定会被砍倒。传统卖场做不过电商，老牌单机厂商被新型网络游戏商边缘化，一圈一圈的淘汰，肯定会在新的单机市场上演。

桀骜的闸门

“没错，我要说的就是，流氓发作起来，谁也没办法。”

■说书人 金戈画角

在我上高三那年，《古剑奇谭》横空出世了。抛开游戏质量不谈，“古剑”首次采用的大规模网络营销策略取得了相当不俗的销售成绩。那时，我以为如果这样的运营方式推广起来，国内单机机游戏市场必然会起死回生，并良性发展。带着这样的憧憬与期望，我写出了给大软的第一篇文章《柳暗花明》，详细地描述了渠道的网络化延伸，反盗版、销售以及游戏功能的网

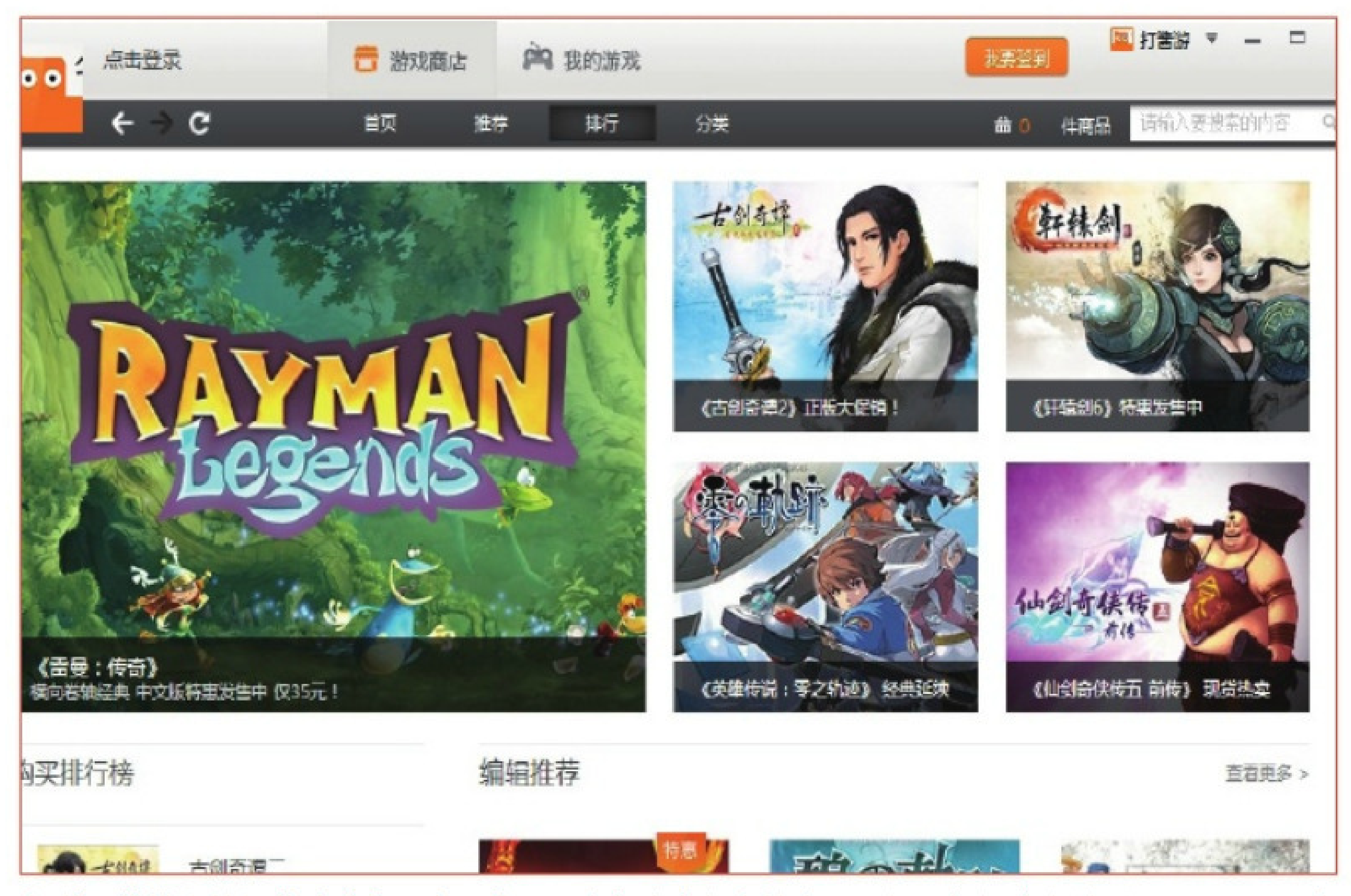
络化。

那篇文章如今看来稚嫩得很，充满了中学生天真的想法。当时我兴高采烈地写下了这样一段话：“随着网络的发展，正版的敌人也从盗版光盘变成了网络下载，而厂商们也使出了更极端的加密手段——全程联网，这种由育碧领衔的手法显然给玩家带来了最大的不便。但不可一世的DRM还是惨遭攻破，《刺客信条2》的完美破解PC版又开始大肆传播。《轩辕剑：云之遥》也采取了全程联网加密的措施，是国内反盗版“堵”这一思路的典型代表；但在网络的启发下，国内的单机代理商却结合国情创造了一一种新的反盗版营销策略，简言之为‘导’——多方合作推广数字版。”这段话的前提没有错，但这种想法错在我严重高估了盗版网站与国内单机发行商合作的积极性。

没错，我要说的就是，流氓发作起来，谁也没办法。

《古剑奇谭》初代发售的于2010年夏，那时天猫还叫淘宝商城，第一届双十一购物节也悄然结束。在这个时间点，淘宝已经渗透到每一个城市的经济脉络中——几乎人人都能轻而易举地在淘宝上消费，“古剑”当时最大的销售渠道，自然是能走进数不胜数的中小城市的淘宝。当时看起来，通过B2C甚至C2C平台多方合作销售数字版，是个一箭双雕的好策略，既拓展了渠道，又招安了长年发布盗版资源的网站帮助销售，这样还能将盗版网站的服务器资源为己所用，用今天比较时髦的话说就是“增加更多的用户入口”。游戏厂商获得了更多的媒体和渠道资源，不用焦头烂额地面对盗版传播，而传统盗版网站获得了销售分成和更多用户，规避了受到法律诉讼的风险。这看似是个双赢的战略合作，却在不到三年的发展中发生了很多裂痕，归根结底，还是盗版网站的台下利益点太多，作为相对强势的一方，不甘愿做单纯的合作伙伴的缘故。

盗版网站自恃流量巨大用户甚多，现在俨然一副“桀骜的闸门”姿态：我跟你合作，并不代表我认同你的产品，我甚至可以在自家门户对你冷嘲热讽。你要是敢抗议，那我就放下水闸截住你的产品流向用户，你要是识趣就不要吱



畅游顺势推出的打酱油游戏平台吸收了国内各个发行商的产品，似乎想打造个微型Steam，可是依然严重缺乏产品支持



像《黑暗骑士》里小丑一样，只是想看到世界燃烧的非理性盗版传播者，又该如何应对？

声多孝敬我,没准一高兴就在微博说你几句好话，把水闸开大些让你多卖几套游戏……

在BT China和电驴遭到毁灭性打击后，3DM、游侠及游民星空三家网站几乎垄断了盗版游戏资源产业链的入口。作为站在风口浪尖的网站，他们自然不会再去屠戮人丁凋零的国产单机游戏，可是与厂商沟通不顺常常导致实体版游戏发货缓慢，也发生过游戏程序解包信

息提前流出事件，甚至三家网站之间或明或暗的角力也始终不断，让与他们合作的厂商头疼不已。

2013年的国内单机游戏市场展现出一片久违的繁荣气息，先后有六款关注度较高的单机游戏面世。但遗憾的是，除了开年的两部作品外，其他游戏的质量并不能尽如人意，尤其是《古剑奇谭2》和《轩辕剑6》，这两部上市前声势浩大的游戏都有着致命伤，于是我们看到了作为厂商合作伙伴的盗版网站站长大战游戏制作人的好戏，还产生了“你行你上啊”等业内笑料，双方一派剑拔弩张的战斗姿态。看戏归看戏，滤去冲突中的炒作成分，这种“合作伙伴”之间的矛盾时刻向我们透漏着双方之间利益关系的脆弱。

国内早期的单机游戏网络化项目由于缺乏成熟的互联网公司做金主，发行商只能挖掘所有与自己有交集的公司作为合作伙伴，我们甚至可以在“古剑”一代的合伙伙伴名单里找到56网、凤凰网等名字。随着百游、网易、畅游等网游公司的介入，单机游戏网络化销售在尽量去淘宝化，同时也在将与自己有业务重叠的联运网站从联运列表清除，比如游民星空和游侠的“仙剑五前传”购买链接已经指向自己的“凤凰游戏商城”而非淘宝网店；财力雄厚的畅游代理《轩辕剑6》后顺势推出了“打酱油”类Steam平台；而之前的56网，网际快车，迅雷等已退出该领域，不再协助销售单机游戏的CD-KEY。

有大量资金流的网游公司的介入，使单机游戏销售渠道变得更加畅通的确是好事，但是弊端在于他们并不善于与没接触甚少的单机游戏盗版资源站打交道。在这样一个产品稀少，缺乏法律保护的产业里，面对大型盗版网站，一再讨好加退让虽无奈却是最明智的方法，可是偏偏有些还停留在论坛级别的BT组织软硬不吃。“轨迹”系列在国内有着相当高的人气，“空轨FC”到“碧轨”一直都有公司做在发行甚至移植工作。“零、碧”两部曲由于原生PSP平台，所以本地化工作除了汉化还有工作量更大的移植，《零之轨迹》因为民间汉化组汉化PSP版进度超过了有正规授权的PC移植版，提前放出，导致PC移植版销量不佳，汉化组也备受责难进而解散；《碧之轨迹》PSP版由新的民间汉化组接手，为了避免影响官方授权的PC中文版销量，汉化组明智地选择了PC版发售一个月后放出PSP汉化版，大多数人都以为“碧轨”PC版这次应该会取得不错的销量，可没想到PC版刚一上市，某BT论坛就放出了破解补丁，淘宝上只要一两元的破解文件销量一度远远领先于仅售40元左右的官方正版KEY。由于这家论坛软硬不吃，“碧轨”代理商百游和移植方欢乐百世也无可奈何，诉讼成本过高，最终只能不了了之。

网络普及后5元的盗版游戏光盘逐渐变得无人问津，大多数人连5元都懒得花，直接转身做了0元下载党。盗版游戏早年的传播其实严重依赖于服务器和种子资源，2010年前后115网盘傲视群雄的时候，个人网盘虽然成了盗版游戏的重灾区（国内没有引进正版的游戏由于缺乏法律约束不作研究），但当时国内单机游戏代理商还与各位新挖掘出的渠道伙伴处于蜜月期，并没人在网盘上传播盗版国产单机游戏，随着影视动漫等其他领域版权保护法规的收紧，115网盘关闭了大众分享功能，这段时间里网盘也算与国内单机市场和平渡过。可是铁打的营盘流水的兵，115网盘挂了，百度、360、华为甚至微博网盘开始兴起，空间更大速度更快，还自由分享，从2012年115网盘挂掉至今，盗版泛滥的大容量网盘由于传播内容多为国外资源，始终没有受到版权方大规模冲击。这期间国内单机游戏市场稍微回暖，同行之间私下的冲突却愈演愈烈，按照这个势头发展，不排除以后破解传播盗版游戏作为攻击手段的可能，如果制作传播盗版游戏沦为个人行为，到时候，如今大行其道的各大网盘就是最佳的传播渠道。

国内的单机游戏市场，所面临的正是这样一个尴尬的处境：所谓回暖，只是产品数量有所增加，可网络化这条新开辟的道路却明显有着误入歧途的趋势。大的盗版网站交些“保护费”便可相安无事；可软硬不吃，如同《蝙蝠侠：黑暗骑士》里小丑那样“Some men just wanna watch the world burn”的小盗版组织甚至个人又要如何处理呢？

傲慢的大型盗版网站的大闸门或许可以软磨硬泡获得一定控制权，但是完全桀骜不驯的小闸门呢？甚至千千万万掌握在个人手里的更小的闸门，也随时有可能会造成木桶效应，让单机游戏发行商制作商的大量心血付之东流。在这样一个畸形的市场环境里，国内单机游戏厂商步履维艰，或许只有健康的消费心态在消费者群体中普及开来，国内的正版游戏才能真正摆脱盗版闸门的束缚，走向更广阔的未来。

浅谈国内外正版与盗版游戏现状

“购买正版是理所应当的行为，没有任何值得自豪的地方，一张塑料盘证明不了什么道德水准。只有那些抱着平常心购买正版的用户，才是真正值得尊敬的群体。”

■说书人 Nemo

笔者首先要表明观念：正版是正确的消费方式，盗版并不值得提倡，但盗版产业的历史几乎和整个软件产业史一样悠久，想要彻底消灭盗版绝非一朝一夕之功，需要漫长的过程。国内的盗版市场只是全球盗版环境的一部分，有必要先阐述一下世界各国的盗版现状。“盗版市场是国内的特殊情况，在发达国家不存在”，这是一个在国内广泛流传的错误观念。盗版在美国和欧洲等发达地区并非完全不存在，只是普及程度没有国内这样严重而已，但近十年的环境变化让盗版在欧美也变得猖獗起来。欧美的法律明令禁止生产或营销盗版光盘和改机芯片，断绝了盗版传播的实体。上世纪90年代初，随着网络的普

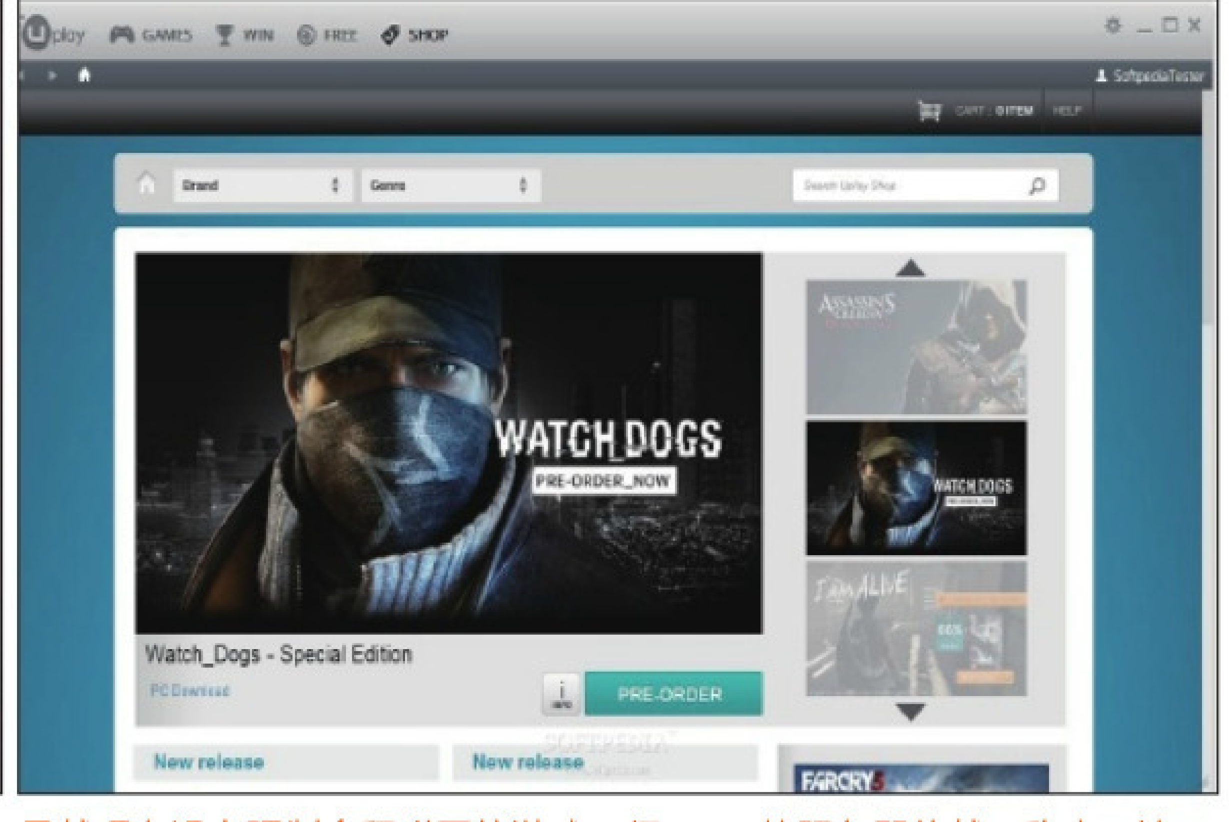


《德军总部3D》等早年FPS中都可以看到“盗版用户的硬盘在退出游戏后会被格式化”的诅咒式玩笑

PS2的改机芯片，想玩盗版就必须把这玩意焊到主板上，欧美玩家因此和PS2盗版无缘，但PS3是另一回事



NDS掌机著名的R4烧录卡，任天堂至今仍未实现全球对R4的全球禁售，只能一个地区一个地区慢慢打官司



虽然现在没有强制全程联网的游戏，但Uplay的服务器依然不稳定，这一点远不如Steam和Origin来的好

及，盗版PC游戏开始在欧美传播，但这样的情况并未持续太久，游戏的载体逐渐从软盘变为光盘，容量激增，CD-ROM的数据量对于窄带拨号上网那小的可怜的带宽而言完全是望洋兴叹。当时即使是PC游戏对于反盗版也并不上心，很多作品甚至不需要序列号，因为欧美严禁产销盗版光盘，玩家想要不花钱拿到游戏，只能管朋友借。在没有盗版光盘或下载的前提下，仅靠朋友间有限的传播，并不会对厂商的收益造成重大损失。

第一次转折点发生在2001年，宽带的普及使得光盘级数据下载更为快捷方便，PC盗版开始在世界各国的网络上快速传播，厂商遭受了巨大损失，序列号机制并没有阻止盗版者的步伐，算号器和破解补丁的出现让单机部分彻底失守，互联网对战成了正版的最后一道防线，为了阻止盗版联机，此后支持局域网对战的游戏越来越少，PC游戏开发商纷纷转向网游或主机游戏，但主机的环境也在几年后遭了殃。主机往往需要焊接专用的改机芯片才能读取盗版光盘，发达国家严禁产销改机芯片，但从Xbox 360开始，出现了不需要改机芯片或任何额外硬件的盗版刷机方式，用户只需要刷机后从网络下载盗版即可，Wii和PS3也是如此，主机盗版开始在欧美泛滥。2008年引发的金融危机让发达国家公民的人均可支配收入下降，间接推动了盗版的发展。任天堂的掌机使用卡带，烧录卡在国外处于法律的灰色地带，并没有被明令禁止，对此表示反对的任天堂展开了长期的官司战。英国终于在2010年判决烧录卡违法，日本则在3年后给出了同样的判决，但在此之前，烧录卡已经给任天堂造成了巨大损失。PSP不使用卡带，也不需要改机芯片就可以实现破解，盗版情况更为严重，PSP版《战神》的开发商制作完他们在该平台的最后一款游戏后公开抱怨，PSP的盗版已经泛滥到不值得为其开发游戏的程度。如今，PS4和Xbox One的发售让主机开发商呼吸到了久违的新鲜空气，但这两台机器也存在破解的可能，况且目前的市场依然以PS3和Xbox 360为主，换代需要一定时间。

为了治理PC盗版，很多厂商尝试过全程联网的验证机制，如Uplay上的《刺客信条Ⅱ》，虽然只是一款单机游戏，但也必须联网才能正常运行。因为Uplay的服务器问题，玩家经常断开连接，失

去在上一个检查点之后的进度，饱受诟病。讽刺的是，严苛的全程联网并没有阻挡住黑客破解《刺客信条Ⅱ》的步伐，正版用户的心理自然不平衡了，因为他们得到的体验比盗版更差。UBI只得取消了《刺客信条Ⅱ》的全程联网，并最终于2012年在Uplay上彻底放弃了这一机制。EA的2013版《模拟城市》也采用了全程联网机制，因服务器问题引起诸多抱怨，让EA放弃了强制联网。过于注重反盗版，不一定能防得住盗版，反而会让正版用户成为受害者。国外黑客是游戏破解的主力军，他们自购游戏进行破解，不为盈利，不为省钱，只为挑战技术极限，因此加密越复杂的游戏越能激起黑客的性质。黑客搞破解的另一动力源于对软硬件完全控制权的渴望，国内很多人对手机进行越狱是为了使用盗版，但越狱并不能完全和盗版划上等号，国外的很多用户选择越狱只是为了使用新功能，在越狱后依然消费正版。同理，国外很多PSP用户也使用自制系统运行正版，刷机只为了获得更多功能。绝大部分主机游戏的MOD也是建立在破解的前提下，正版享受不到这种乐趣。

当然，国内与国外的情况不同，国内绝大部分人选择越狱或破解就是为了使用盗版，而非其他理由，但国内的大部分盗版都是国外流传过来的，国内盗版市场只是全球盗版圈的一个下部结构而已，对国外黑客的依赖度很高。正是因为见识到黑客的能力，Steam和Origin这种主流PC游戏平台都没有选择Uplay式的全程联网，提供了离线模式，除了极少数采用特殊加密的作品，破解Steam和Origin游戏的难度很低，Valve和EA原本就没有把主要精力放在反盗版上，转而开发各种盗版享受不到的社区功能。《猎魔人》开发商CD Projekt RED建立的数字平台GOG根本没有任何加密。在这群波兰人看来，加密很容易被破解，钻研加密只会给正版用户增添麻烦，不如彻底放手。这种思路看似惊世骇俗，但《猎魔人》系列却取得了可观的销量，GOG平台也不断发展壮大。GOG以经典老游戏为主，玩家真心热爱这些作品。对于陈年佳酿充满了敬意，选择下载盗版的人自然就少了。

当年微软推出Xbox 360时提出的高清游戏标准，除了画面的提升外，还包括完善的社区功能。Xbox Live作为先行者，在这方面做的相当不错，Steam等PC平台也随后跟进。在这个社区化的网络系统下，即使用户玩纯单机游戏，也能通过成就、截图等功能在社区中与网络上的其他人进行交流，获得互动体验。正因如此，Steam没有把主要精力放在加密上，而是提供各种盗版难以享受的社区化体验。盗版用户在玩PC单机游戏时，虽然游戏本身的体验与正版完全相同，但正版的社区互动是盗版无法体验的，Steam还提供了比盗版更方便的MOD功能。买正版是会上瘾的，体验到Steam社区的好处后，很多盗版用户将手中的作品逐渐换成了正版。Valve认为，费力研究加密是徒劳的，为正版提供更高的价值，让盗版用户改变理念，才是正确之道。微软在主机领域与盗版进行了常年斗争，他们无法阻止用户使用盗版，但可以封掉Xbox 360的联网能力，让盗版用户彻底变成单机用户，与社区功能无缘。PS3在这方面的打击力度则不如Xbox 360，很多盗版用户至今仍在网络逍遥，使用修改后的游戏作弊，以不公平的方式和正版玩家交手，可见在网络时代，将盗版用户封锁在网络之外是一件多么重要的事。

欧美的主流大作在今天已经基本转向联机领域，单机部分更像是一部教程或开胃菜。虽然出于市场多样化竞争的策略，部分大牌厂商依然乐于制作纯单机游戏，如Bethesda集团，但这样的厂商在以后会越来越少。既然无法根绝盗版，为了保障收益，制作组会逐渐降低单机内容所占的比例，增加联机部分。今年的FPS话题大作《泰坦降临》干脆不提供任何单机部分，连剧情战役都是联网对战，这样的作品根本不存在盗版问题，厂商的收益得到了完全保障，今后这样的例子还会越来越多。在联机大潮越来越汹涌的今天，消费正版才能得到更多乐趣。

相较国外市场，国内的游戏界盗版比例更高，根基更牢固。但在90年代中至00年代初，国内的正版单机市场发展尚算顺利，国外大作引进及时，国内精品也不算少。国内的PC正版单机将价格设定在50人民币左右的区间上，并不算昂贵，在盗版的常年围攻下，依然杀出了一条血路。真正导致国内单机游戏市场衰落的原因并非盗版，而是政策。00年代中后期，国内引进游戏的难度增大，很多游戏都无从购买行货正版。国产游戏基本消除了盗版问题，但也仅仅是获得了一个特定群体的市场，无法改变整个单机市场衰落的大局面。PS2曾以全世界最流行主机的身份在2004年推出大陆版行货，却遭遇审批难关，在单独锁区的情况下，提供的游戏少到可怜，出师未捷身先死。今年主机市场正式解禁，但只要审批的困境没有改变，在坚持锁区的情况下，不论是PS4还是Xbox One的行货版，在国内都难有作为。

虽然国外的各路游戏界巨头在大陆的发展并不顺利，但在港台地区，他们取得了不错的成绩。EA和微软早在十年前就为港台成立了本地化团队，两家公司的翻译质量都相当高，微软甚至在《光环》等旗舰大作中提供了全程中文配音，水平值得称赞。如今港台版的很大一部分销量实际上都是大陆贡献的，市场越做越大，自然吸引了更多的厂商。如今，连《横行霸道Ⅴ》这样的巨作都同步提供了翻译质量不错的繁体中文版。在PS2之后，索尼虽然按兵不动，没有在大陆公布新的行货主机，但一直在关注大陆游戏界的动向，并频频参加各类展会，在索尼的规划中，为港台推出繁体中文游戏，同样可以被大陆玩家所接受，这种曲线救国的思路不失为一个可行的模式。

随着经济的发展，加上人民币的不断升值，国内玩家购买正版的经济负担已经比过去小了许多。但在行货游戏审批过慢，种类过少的情况下，大部分正版用户都选择了购买水货，险象丛生的水货市场问题多多，难以保障消费者的利益。水货主机的保修就是一大难题，出现问题后，在缺乏大陆行货的情况

读者来信

本期的读编往来，咱就有好多新鲜事儿要跟读者朋友们说了。总的来说，还都是些让人开心的事情。

第一件，大软的微信公众阅读订阅号终于开通啦！这个订阅号会坚持将杂志上的精华文章推送给大家，不仅是今年杂志上的，也可能包括往年杂志上的好文章。此外，编辑们也会在订阅号里跟读者朋友互动，尽量回答大家的问题。欢迎读者朋友来关注！只要在微信里查找公众号，搜索“POPSOFT2014”即可，也可以直接扫描下面的二维码添加。

第二件，官方微博、百度大众软件贴吧和我们的微信公众订阅号开视频繁的互动了，有两位编辑打入了大软贴吧内部，还成为了吧主……如果您喜欢捧着纸书阅读的感觉，不妨去贴吧里面转转，应该能找到很多志同道合的朋友。

第三件，今年第三期开始，杂志的铺货渠道大有改善，读者买不到杂志的反应已经越来越少了。真是让人欣慰的现象！不过，更好的消息是……下半年的杂志可以通过邮局去订阅了，邮发代号是48-154，欢迎大家恢复订阅。

好了，接下来，再看看这段时间里，大家在微信、微博等交流平台里跟编辑们聊了些什么……

1：读者直视设计君的留言情真意切，令官博君非常感动，在一瞬间官博君的眼泪也要忍不住直想掉下来……于是官博君想要来个上档次的安慰，但是……

2：多谢小聪聪读者，我们也希望：只要你一直买下去，我们就一直出下去！

3：官博君卖萌失败！被“麦角酸德拉根”朋友吐槽吐得无地自容……没关系，官博君，有一天一定会再成功的！

4：“巴伐利亚战隼”朋友提出的关于游戏译名的问题，是个大问题！在作者QQ群里引发了热烈的讨论，大多数执着的作者老爷们告诉编辑——有时候一定要抵制随大流，要勇于坚持高大上的正确译名啊！编辑默默的想了半天……这的确是个大问题！各位读者，你们觉得呢？









读者来信

本期的读编往来，咱就有好多新鲜事儿要跟读者朋友们说了。总的来说，还都是些让人开心的事情。

第一件，大软的微信公众阅读订阅号终于开通啦！这个订阅号会坚持将杂志上的精华文章推送给大家，不仅是今年杂志上的，也可能包括往年杂志上的好文章。此外，编辑们也会在订阅号里跟读者朋友互动，尽量回答大家的问题。欢迎读者朋友来关注！只要在微信里查找公众号，搜索“POPSOFT2014”即可，也可以直接扫描下面的二维码添加。



第二件，官方微博、百度大众软件贴吧和我们的微信公众订阅号开视频繁的互动了，有两位编辑打入了大软贴吧内部，还成为了吧主……如果您喜欢捧着纸书阅读的感觉，不妨去贴吧里面转转，应该能找到很多志同道合的朋友。

第三件，今年第三期开始，杂志的铺货渠道大有改善，读者买不到杂志的反应已经越来越少了。真是让人欣慰的现象！不过，更好的消息是……下半年的杂志可以通过邮局去订阅了，邮发代号是48-154，欢迎大家恢复订阅。

好了，接下来，再看看这段时间里，大家在微信、微博等交流平台里跟编辑们聊了些什么……



Timeoutside
//@BD小猪-哼哼: //@bbscamera: //@BD_诸葛四郎: //@套好安全带: //@大众软件果然棒: 谢谢你，朋友！不用难过，看过电影《袖箭》么？里面有句台词，叫“辕剪了，袖还在！”……意思就是说……我擦，这话怎么现在听起来怪怪的！

@谁允许你直视本设计
没想到自己对于一本杂志的感情会那么大。在光顾了4年的报刊亭听里面的老奶奶说《大众软件》停刊了，然后我倔强地反驳，没停刊没停刊，它只是渠道改了…瞬间心里有种自欺欺人的悲哀，一瞬间眼泪直想掉下来。@大众软件果然棒
3月24日 10:14 来自微博桌面 (1) | 转发(22) | 评论(4)

3月24日 14:50 来自新浪微博 | 举报 | 转发 | 收藏 | 评论

读者直视设计君的留言情真意切，令官博君非常感动，在一瞬间官博君的眼泪也要忍不住直想掉下来……于是官博君想要来个上档次的安慰，但是……



吴_德
求借//@白挂东南枝_小聪聪:@正-魔之左手 @大众软件果然棒 @飞鸟水河 @凌晨爱幻想

@白挂东南枝_小聪聪
当我得知连图书馆都不进大软，心灰意冷，想去一直订阅的报刊亭那里退续时，阿姨跟我说来啦，还来了两本 顿时内牛满面，虽然升到10元，但是加厚了好多，除了原先版面，还多了一个额外的手游推荐，算是一个进步吧，最后无论怎么样，只要大软还出，我就一直买下去 我在: 莲塘东路

广东省.中山市.莲塘东路 - 显示地图
3月23日 21:25 来自索尼Xperia TX LT29i | 转发(2) | 评论

3月23日 21:31 来自Weico.Android | 举报 | 转发 | 收藏 | 评论(5)

多谢小聪聪读者，我们也希望：只要你一直买下去，我们就一直出下去！



麦角酸德拉根
回复@大众软件果然棒:一般而言，我们觉得励志是因为他成功了，而不是相反。//@大众软件果然棒:可见这是多么励志的一种行为…… //@麦角酸德拉根:杂志都买不到了，还在做产业报道……

@大众软件果然棒
【2014年杂志精华文章推送】：（2014年1月刊）《大众软件2013年中国电脑游戏产业报告》。原文链接：http://t.cn/8sy228H（手机上网请关注微信公众号"popsoft2014"以得到更好的阅读效果。
3月17日 15:01 来自新浪微博 (5) | 转发(16) | 评论(5)

3月17日 15:35 来自新浪微博 | 举报 | 转发 | 收藏 | 评论(1)

官博君卖萌失败！被“麦角酸德拉根”朋友吐槽吐得无地自容……没关系，官博君，有一天一定会再成功的！



大众软件果然棒：回复@巴伐利亚战隼:这是个大问题，一是因为某些译名是正版曾经用过官方译名，比如"潜龙谍影"，二是因为部分编辑选择了自己认为更"信达雅"的译名，比如相比猎魔人，巫师的名称确实有点坑。不过无论如何，您提出的这个问题确实困扰我们很久了……（3月17日 14:01）
| 查看对话 | 回复

巴伐利亚战隼：话说大软上游戏的翻译名称真的好坑 生化奇兵翻译成生化震撼 合金装备译成潜龙谍影 侠盗列车译成横行霸道 看门狗译成监听风暴 巫师译成猎魔人无主之地译成边境之地 还有好多 建议杂志上的名字还是和网络上保持一致吧 不然不看英语我真的不知道是什么（3月16日 11:48）
举报 | 删除 | | 回复

“巴伐利亚战隼”朋友提出的关于游戏译名的问题，是个大问题！在作者QQ群里引发了热烈的讨论，大多数执着的作者老爷们告诉编辑——有时候一定要抵制随大流，要勇于坚持高大上的正确译名啊！编辑默默的想了半天……这的确是个大问题！各位读者，你们觉得呢？

2014年3月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博投票



1 新一代游戏主机（PS4、XBox One）

得票率 10.25%

尽管得票比例下降，但新一代游戏主机仍蝉联本期硬件关注排行版首位，最近关于游戏主机的新闻仍然不断，合资公司的建立、发售时间表出现等，不过对于已经期待了很久的内地玩家来说，这些时间还是太过遥远，究竟这些承载厂商和玩家共同的游戏梦的小盒子，何时才能送到我们面前呢？小编和大家一起期待着。P



2 NVIDIA新一代Maxwell显卡

得票率 9.52%

同上期一样，NVIDIA的显卡还是受到了更大的关注，而近期直击千元级市场的新核心替代自己同门师兄第二名的位置，受到更多的关注。特别关注功耗性能比的Maxwell核心也恰好回答了上期榜单的问题，就是NVIDIA将何时以什么形式填补700系列的市场空白。P



3 AMD Radeon R系列显卡

得票率 8.73%

使用新核心的AMD Radeon R显卡已经在市场上大量铺货，新一代核心效率更高，性能更强，对各种新的3D引擎支持也更好，我们已对这一系列的主流型号全都做了评测，感兴趣的读者可以参考本刊2013年12月上旬刊和1月合刊“新品初评”的相关内容。P



4 NVIDIA 700系列显卡

得票率 7.94%

尽管从上期的第二名跌落到第六名，但与同门师弟共同上榜，说明NVIDIA显卡仍然是非常受玩家欢迎的产品。就在新的主流核心Maxwell仍有待覆盖整个价位段的时候，NVIDIA GPU技术大会上，又推出了革命性的Pascal（帕斯卡）核心，N粉们一定会感到非常幸福吧。P

5 Windows Phone 8手机

得票率 7.64%

尽管Windows Phone系统争夺市场的战役非常艰苦，不过随着软硬件设计的成熟，已经有越来越多的人喜爱并选择了相关产品，而且满意度相当高，经常见到有人以切身感受推荐Windows Phone手机给踌躇的智能手机选购者。P

6 Intel Haswell处理器	得票率	7.33%
7 高性能台式机	得票率	7.14%
8 固态硬盘SSD	得票率	5.56%
9 国产新一代旗舰手机	得票率	4.96%
10 高速无线路由器	得票率	4.76%

重点推荐

内购倒爷——探寻手游“合法”地下产业链

在不使用黑卡或盗用信用卡账号的前提下，商家依然能以低价进行内购代充。一个付费漏洞，以及一条快速成长的灰色产业链条，逐渐浮出水面。



移动游戏作恶指南（连载一）

应用炒卖（App Flipping）让你在33天内赚到钱——这不是一部成功指南，而是一部作恶指南，它是关于应用炒卖产业是如何腐蚀移动游戏市场的指南。



《刀塔传奇》：一个让人舒服的坑依然是坑

题材是知名的，玩法是创新的，画面是漂亮的，操作是人性的，细节是完善的。但这些包装，没能让这款游戏更加有趣，也改变不了坑的本质。



主管单位	广西出版总社
主办单位	广西金海湾电子音像出版社
编辑出版	广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长	施伟文
总　　编	滕耀胜
执行总编	韦松林
编 辑 部	杨立（主任） 汪铁（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑	杨文韬　汪澎　韩大治　吴昊　郑毁
专栏记者	张帆 黄利东 毋羽
本期责编	韩大治
电　　话	010-88118588-501
新闻热线	010-88118588-101
通信地址	北京市100040信箱18分箱
邮政编码	100040
广 告 部	李怀颖　陈文
电　　话	010-88118588-801
发 行 部	韩灵合
电　　话	010-88118588-601
传　　真	010-68686261
平面设计	林静 汤瑛 张子祚
印　　刷	北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号	ISSN 1672-0148
国内统一刊号	CN 45-1304/TP
邮发代号	48-154
发行范围	国内公开发行
发行代理	北京情文图书有限公司
电　　话	010-65934375
广告许可证	4500004000185
出版日期	出版日期 2014年4月1日
订 阅 价	人民币 12.00元
零 售 价	人民币 10.00元

那个关于未来的梦想

每个人都有梦想，说得更高尚一些就叫理想，放大一点，每个团体、每个公司、每个国家，都有自己的梦想。当然，我们的杂志也不例外，这个梦想的内容——就写在封面最显眼的位置，大家可以试试自己的眼力。

也许在这个数码横行，电子统治的时代，一页页纸张承载的信息已经无法满足朋友们最快速、最广泛获得信息的要求，无论是在公交车上还是家庭中、宿舍里，守着电脑、握着手机或平板的人越来越多，手持书刊的却越来越少，但这并不让我们沮丧。更快捷的电子化是不可阻挡的潮流，是死守纸媒的尊严还是走向新的平台，我们的选择很简单，那就是梦想的所在。

当应用与娱乐的信息更多更快地从网络、从屏幕上的字符或图像点阵中涌出时，读者的第一选择就是我们的第一选择。“走出”并非“出走”，在大家最熟悉的纸面上，仍然承载着我们的执念与心血，也为读者奉献着精而美的信息；但在纸面之外，则是为现在和未来的朋友们提供更快速易得的信息，同时让我们获得更大的平台。

论坛、网站、贴吧、微博、微信、电子刊，之后又会是什么呢？我们并不知道，但我们知道的是，关于未来，我们的梦想仍在继续，至于现在，我们希望能和大家携手同行。（用微信扫描本页二维码，有惊喜哦）

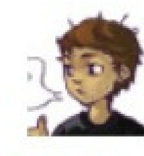




Cross：要说之后会是什么呢？让我猜猜，除了微信、贴吧、网站、电子刊之外……或许还可以再添个社区，把大家都集中在一个“区”里，一定很热闹。



is_blue：对于编辑来说最大的梦想就是把更多好文章送到对胃口的读者眼前。不过现在的多元化社会不同人的口味大不相同，希望通过多种方式能够更好地和读者交互，如果能够形成社群更是最好的结果。



8神经：无论采取什么样的方式，能更流畅地传递信息和与读者朋友们更好地交流就是我们追求的目标，未来科技也许会发达到订购大软服务，就有虚拟小编围绕身边，随时和读者互动呢。



digmouse：（神游ing）在1到2月穷极无聊的游戏发售列表之后，3月开始我们终于将迎来这个新主机世代的第一批大作的发售狂潮，《泰坦降临》《潜龙谍影Ⅴ》《恶名昭彰：第二子》和《黑暗之魂2》都是这两个月的焦点，E3快要到了，这一年还有很多可以期待的东西。

版权声明

凡在本刊刊登，并由本刊支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本刊，且允许本刊以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；本刊有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经本刊书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

中国国际数码互动娱乐展览会

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

let us joy

CHINA JOY 2014

塑造世界游戏新格局

B to C

第十二届中国国际数码互动娱乐展览会
B to C互动娱乐展示区

时间：2014年7月31日-8月3日
地点：上海新国际博览中心

B to B

第十二届中国国际数码互动娱乐展览会
B to B综合商务洽谈区

时间：2014年7月31日-8月2日
地点：上海新国际博览中心

www.chinajoy.net

联系方式：

地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室 | 邮编：100021 | 电话：+86-10-51659355
传真：+86-10-58615093 | 电子邮件：howell@howellexpo.com



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

黑金

hj.woniu.com

双面对决 全球魔幻史诗

艾薇儿·拉维尼

《黑金》官方二维码

加官方微信
发送"我是黑丝"
领限量至尊礼包

BLACK GOLD

魔幻巨擘黑金 重磅开测

国际天后艾薇儿 超FEEL推荐

史诗级双面魔幻
创新载具战争
自愿性收费模式
规模空前的阵营争霸
全地图无锁定战斗



请上网搜索 黑金 搜索 抽取大奖





免商店，你的流量我买单

100%免费流量应用商店

特别推荐：免商店，下载手游免流量啦！